



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL**

Diseño del cuento bilingüe "Hide and Seek" y el aprendizaje House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial**

AUTORA

Katherine Rossybel Villanueva Pozo

ASESOR

Miguel Antonio Cornejo Guerrero, Ph. D.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

**ARTE VISUAL Y SOCIEDAD: ANÁLISIS Y DESARROLLO DE PROCESOS DE
COMUNICACIÓN VISUAL, EN EL AVANCE DE LA SOCIEDAD
CONTEMPORÁNEA**

LIMA - PERÚ

Año 2017

1º Jurado

Miguel Antonio Cornejo Guerrero
Presidente

2º Jurado

Juan Apaza Quispe
Secretario

3º Jurado

Rocio Lizzett Bernaza Zavala
Vocal

DEDICATORIA

Mi trabajo lo dedico a las mujeres más importantes de mi familia que son mi madre, abuela y tía paterna. Siempre han estado a mi lado, velando por seguir con mis estudios, dándome ánimos para nunca rendirme, soportándome mis cambios de carácter y por su cariño incondicional hacia mi persona.

A las amistades más cercanas, que han sabido orientarme e indicarme mis errores, a mis docentes de carrera que me han ayudado con sus enseñanzas y paciencia.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi familia, porque me motivaron a seguir cada día y nunca rendirme, darme consejos para mi día a día, escucharme cuando más los necesitaba y sobre todo por el cariño brindado.

Agradezco a mis amigos y compañeros que siempre me animaban en mis días tristes o de cansancio, me escuchaban y me aconsejaban para bien.

A mis profesores, Miguel A. Cornejo, Liliana Melchor, Juan Tanta, Jennifer López entre otros por sus enseñanzas, paciencia y consejos para ser una mejor profesional.

Y a las instituciones educativas del distrito de Los Olivos, de no ser por su apoyo este proyecto no se hubiera logrado.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo Katherine Rossybel Villanueva Pozo con DNI N° 70276744, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Arte y Diseño Gráfico Empresarial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 11 de julio del 2017

Katherine Rossybel Villanueva Pozo

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada DISEÑO DEL CUENTO BILINGÜE "HIDE AND SEEK" Y EL APRENDIZAJE HOUSE AND FURNITURE PARA LOS NIÑOS DEL 3° Y 4° GRADO DE PRIMARIA EN TRES COLEGIOS DE LOS OLIVOS, LIMA 2017., la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciado de Arte y diseño Gráfico Empresarial.

Katherine R. Villanueva Pozo

ÍNDICE

RESUMEN

ABSTRACT

I.	INTRODUCCIÓN	13
	1.1 Realidad Problemática	13
	1.2 Trabajos Previos	15
	1.3 Teorías relacionadas al tema	19
	1.4 Formulación Del Problema	26
	1.5 Objetivos	27
	1.6 Justificación Del Problema	29
	1.7 Hipótesis	30
II.	MÉTODO	32
	2.1 Diseño, Tipo Y Nivel De Investigación	32
	2.2 Identificación de variables, Operalización	33
	2.3 Población Y Muestra	36
	2.4 Técnica e instrumentos de Recolección De Datos	37
	2.5 Validez Y Confiabilidad	37
	2.6 Métodos De Análisis De Datos	38
	2.7 Aspectos éticos	51
III.	RESULTADOS	52
IV.	DISCUSIÓN	57
V.	CONCLUSIÓN	60
VI.	RECOMENDACIONES	62
VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Diseño De Investigación	32
Tabla N° 2: Identificación Y Operacionalización De Variables	33
Tabla N° 3: Prueba Binomial	37
Tabla N° 4: Alfa De Cronbach	38
Tabla N° 5: Frecuencia De Color	39
Tabla N° 6: Frecuencia De Ilustración	40
Tabla N° 7: Frecuencia De Tipografía	40
Tabla N° 8: Frecuencia De Personajes	41
Tabla N° 9: Frecuencia De Tema	41
Tabla N° 10: Frecuencia De Escenario	42
Tabla N° 11: Frecuencia De Movimiento	42
Tabla N° 12: Frecuencia De Exploración	43
Tabla N° 13: Frecuencia De Legibilidad	43
Tabla N° 14: Frecuencia De Refuerzo De Comprensión	44
Tabla N° 15: Frecuencia De Lectura	44
Tabla N° 16: Frecuencia De Repetición	45
Tabla N° 17: Prueba De Normalidad	46
Tabla N° 18: Correlación De Variables	46
Tabla N° 19: Correlación De D. Diagramación – D. Kinestésico	47
Tabla N° 20: Correlación De D. Diagramación – D. Visual	48
Tabla N° 21: Correlación De D. Diagramación – D. Auditivo	48
Tabla N° 22: Correlación De Elementos – Dimensión Kinestésico	49

Tabla N° 23: Correlación De Elementos – Dimensión Visual	50
Tabla N° 24: Correlación De Elementos – Dimensión Auditivo	51

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Gráfico De Barras – Indicador Color	52
Gráfico N° 2: Gráfico De Barras – Indicador Ilustración	53
Gráfico N° 3: Gráfico De Barras – Indicador Tipografía	54
Gráfico N° 4: Gráfico De Barras – Indicador Exploración	55
Gráfico N° 5: Gráfico De Barras – Indicador Repetición	56

Anexos

Brief de pieza editorial

RESUMEN

La investigación realizada tiene como objetivo determinar la relación entre el diseño del cuento bilingüe “Hide and Seek” y el aprendizaje de House and furniture en niños del 3º y 4º grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017. Se seleccionó una muestra de 267 estudiantes para la recolección de datos y posterior a ello un análisis, así mismo se empleó como técnica la encuesta con 12 preguntas y cada una con respuestas a base de la escala de Likert.

Los datos fueron subidos y procesados utilizando el programa SPSS Statistics 22.0, logrando así obtener como coeficiente de Alfa de Cronbach 0,644 siendo ello un resultado aceptable.

Y por último se logró generar el análisis descriptivo de los resultados de las encuestas y también la contrastación de hipótesis, obteniendo así resultados positivos entre las variables y posterior a ello se aceptó la hipótesis de investigación. Por ello se concluye que si existe relación entre el diseño del cuento bilingüe y aprendizaje de House and furniture como tema.

Palabras claves:

Cuento, Bilingüe, Diseño, encuesta, furniture, Ilustración.

ABSTRACT

The research carried out aims to determine the relationship between the design of the bilingual story "Hide and Seek" and the learning of House and furniture in children of the 3rd and 4th grade of primary in three schools of Los Olivos, Lima 2017. A sample was selected of 267 students for data collection and after that an analysis, as well as the technique was used the survey with 12 questions and each one with answers based on the Likert scale. The data were uploaded and processed using the SPSS Statistics 22.0 program, thus obtaining a Cronbach alpha coefficient of 0.644 being an acceptable result. Finally, a descriptive analysis of the results of the surveys was carried out, as well as the hypothesis testing, thus obtaining positive results among the variables and after that the research hypothesis was accepted. Therefore, it is concluded that if there is a relationship between the design of the bilingual story and learning about House and furniture as a theme.

Keywords:

Tale, Bilingual, Design, Survey, Furniture, Illustration.

I. INTRODUCCIÓN

1.1 REALIDAD PROBLEMÁTICA

El inglés es uno de los idiomas más importante y necesario en la actualidad, considerado también como idioma universal. Aprender inglés actualmente genera a toda persona diversos beneficios como; mejores puestos laborales, acceder a una educación superior sin limitaciones, viajar y conocer otras culturas, vacaciones fuera del país natal, entre otros.

En el Perú, aprender el idioma inglés es importante si se quiere obtener una carrera con posibilidad de viajar al extranjero o talvez estudiar un pregrado, y eso lleva a que las personas que optan por aprender inglés son en su mayoría universitarios. Hay casos en los que al terminar de estudiar una carrera deben aprender el idioma desde cero sin ninguna base para comprender al menos un vocabulario básico de inglés, dificultando así la retención y el habla del nuevo idioma.

Este problema surge a la falta de enseñanza del idioma desde que son niños hasta la edad universitaria. El Estado peruano a tratado de cambiar ello, aplicando el curso de inglés en las escuelas secundarias, y en la actualidad ya se está dando clases en escuelas primarias por ser la etapa donde desarrollan habilidades lógicas, carácter, potencial en distintas materias, etc. Pero al ser un curso nuevo para los niños aún hay dificultad en el aprendizaje por ser un idioma diferente al castellano, no les resulta fácil entender al leer y escuchar en inglés, además los textos que brinda el Estado resultan complicados de entender y no generan un interés como pueden ser libros pop up, cuentos, comics, juegos, etc.

¿Cómo se podría evitar el desinterés de los niños por el idioma inglés? Fue el cuestionamiento que se realizó para empezar la idea del proyecto. Seguir el camino fácil de lo ortodoxo y tradicional va en contra de los estudios que realice, el cual se basa en solucionar problemas que se observan alrededor mediante el diseño y la creatividad. Por ello se ideó la creación y diseño de un cuento bilingüe (inglés – español) innovador y didáctico, a lo que surgió otra duda ¿Será factible realizar un cuento bilingüe, didáctico y educativo para los niños que recién conocen el idioma inglés y que todavía sea divertido para ellos? Si se hace el uso del cuento

en clases o en casa, ayudara mucho al niño por los personajes, ambientes y solapas que le darán noción de familiaridad con su entorno, los textos legibles que serán en español e inglés para la comparación de su idioma origen con uno extranjero y notar las diferencias que hay y por último el contexto o temática que genera agrado para la lectura del mismo.

La investigación y proyecto planteado contribuirá al aprendizaje del vocabulario inglés básico con relación a las partes del hogar y objetos mediante el juego de las escondidas, lo cual será la temática principal de cuento. Al ser innovador llamara mucha la atención del niño lograra conocer las palabras en dos idiomas, retendrá información nueva, será de utilidad a los docentes de inglés como a los niños mismos, aumentara el interés por saber otros temas en inglés y así ganar más conocimiento del idioma que a futuro será una base si ese niño desea realizar estudios superiores dentro o fuera del país.

Para la viabilidad del proyecto, se dispuso de recursos económicos, materiales y humano para la elaboración y termino del cuento, ya que luego se realizara la presentación y lectura del cuento bilingüe a los niños del 3º y 4º grado de primaria en tres colegios estatales que son Mariscal Andrés Avelino Cáceres N° 2091, Perú Japón N° 2096 y Enrique Guzmán y Valle N° 3084 del distrito de los Olivos, posterior a ello se realizara también una encuesta para confirmar si hay relación del diseño del cuento y el aprendizaje del vocabulario inglés.

Por ello la investigación realizada pretende determinar la relación entre el diseño del cuento bilingüe "Hide and seek" y el aprendizaje House and furniture para los niños del 3º y 4º grado de primaria en tres colegios de los Olivos, Lima 2017.

1.2 TRABAJOS PREVIOS-----

La presente investigación ha podido recopilar antecedentes de un carácter internacional y nacional, el cual se plantea desde un punto de vista cuantitativo. A demás las investigaciones presentadas ayudaran a familiarizarse con el proyecto personal.

1.2.1 Estudios realizados en otros países

Caiza (2015), realizo la investigación Elaboración de un cuento infantil ilustrado del grupo étnico chola cuencana, empleando técnicas mixtas digitales para difundir su cultura en los niños de 3 y 4 años del centro de educación inicial Semillitas César Francisco naranjo del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi, para optar por el título Ingeniera en Diseño Gráfico Computarizado en la universidad Técnica de Cotopaxi – Ecuador. La investigación es mixta (Cualitativo y cuantitativo) y de tipo De campo. Su muestra fue de 214 estudiantes y 16 docentes incluida la directora del colegio. Los instrumentos que usaron en la investigación fueron la encuesta y la entrevista. El objetivo general de la investigación fue elaborar un cuento infantil ilustrado del grupo étnico Chola Cuencana, para difundir su cultura en los niños de 3 y 4 años del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo” del Cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi. Así mismo la autora llego a la conclusión sobre los cuentos como recursos didácticos adaptables para la enseñanza - aprendizaje de los niños, la propuesta permitió la sociabilización de los niños y niñas del Centro de educación inicial Semillitas, ya que el cuento es un recurso didáctico amigable que se utiliza como una estrategia metodológica en la labor del docente para una enseñanza - aprendizaje significativa.

Franzini, De Santis (2011), realizo la investigación Propuesta de diseño de un cuento ilustrado de autoayuda dirigido a niños (Entre 2 – 5) años con cáncer (Leucemia). Caso: Clínica Metropolitana municipio Baruta, para optar el Título de Licenciado en Administración de Empresas de la facultad de Ciencias Administrativas en la Universidad Nueva Esparta – Venezuela. La investigación es mixta (Cualitativo y Cuantitativo) y de tipo descriptiva. Se empleó Lista de Cotejo, cuestionarios con preguntas cerradas, entrevistas, y su muestra fue de 28 personas. El Objetivo general de la investigación fue de plantear el diseño de un

Cuento Ilustrado de Autoayuda para niños de 2 – 5 años con cáncer (Leucemia) para la clínica Metropolitana. Las autoras llegaron a la conclusión que los cuentos son muy importantes, ya que son elementos con color y texturas bastante útiles y divertido para los niños. La forma de un cuento debe ser muy llevadero, personajes que ayuden a la imaginación, letras que sean fáciles de leer, ya que todo ello ayudara al niño que padece cáncer.

Puetate (2014), realizó la investigación, Diseño de un texto didáctico ilustrado sobre mitos y leyendas tradicionales en la ciudad de Otavalo, para estudiantes de nivel escolar, para obtener el título Ingeniera en Diseño Gráfico Empresarial en la universidad Tecnológica Israel – Ecuador. La investigación es mixta y tipo Correlacional. Se empleó entrevistas y encuesta, tuvo una muestra de 116 personas. El objetivo general de esta investigación fue Diseñar un libro ilustrado que comprenda seis cuentos basados en mitos y leyendas del cantón Otavalo, como medio didáctico y como incentivo a la valoración de su identidad cultural, para niños y niñas de segundo y tercer año de educación básica. La autora indico como conclusión que mediante las ilustraciones y el contenido realizados en el libro didáctico infantil “Nina Pacha”, los niños y niñas por medio de la lectura y la imagen, van a apreciar e identificarse con su entorno cultural, ya que el libro es un referente visual de la cultura de Otavalo. A demás, facilita la labor educativa y reflexiva por medio de la enseñanza. Es una contribución a la sociedad Otavaleña con énfasis en la niñez.

Chamorro (2011), realizó la investigación, La Creatividad En El Proceso De Enseñanza Aprendizaje Del Idioma Inglés En Octavo, Noveno Y Décimo Año De Educación Básica Del Colegio Universitario “Utn”, En El Año Lectivo 2008-2009, para optar por el título de Magister en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales, aprobado en nombre de la Universidad Técnica del Norte – Ecuador. La investigación tiene un enfoque cuantitativo y cualitativo, de tipo exploratoria - descriptiva. Se empleó encuestas y entrevista, tuvo una muestra de 233 personas. El objetivo de la investigación fue mejorar los niveles de creatividad en los profesores y alumnos a través de nuevas estrategias para el aprendizaje del inglés. Como conclusión la autora señala distintas alternativas para lograr una mejora en los procesos de enseñanza - aprendizaje, también como llevar a cabo una guía de varios talleres pedagógicos, para que el docente aproveche la creatividad como una

herramienta de enseñanza del inglés y no la enseñanza tradicional que es estática y nada atractiva para los alumnos.

Chulde (2015) realizó la siguiente investigación, Estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje del vocabulario básico del idioma inglés en los novenos años de educación general básica de la unidad educativa “Mario Oña Perdomo” durante el año lectivo 2014 – 2015., para la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, especialidad de inglés en la Universidad Técnica del Norte, Ibarra – Ecuador. La investigación es cuantitativa de tipo descriptiva - De campo, ya que solo usa encuestas y cuestionario para obtener datos en una muestra de 70 personas y 1 docente. El objetivo general fue diagnosticar las estrategias didácticas que el profesor utiliza para así mejorar el aprendizaje del vocabulario básico del idioma inglés en los novenos años de educación básica de la escuela “Mario Oña Perdomo” durante el periodo 2014 – 2015. Y como conclusión, la autora mencionó que es muy importante la integración de nuevas estrategias para aprender y así mejorar el aprendizaje del idioma inglés como en el uso de las palabras en oraciones, actividades de grupo y alternativas a las que se suele realizar en clases.

Calderón & Posso (2013) realizó la siguiente investigación, Aprender es todo un cuento: aprendizaje de inglés a través de cuentos en la biblioteca comunitaria la fuerza de las palabras., para la obtención del título de licenciatura en Lenguas Modernas, facultad de Comunicación y Lenguaje, aprobado en nombre de la Pontificia universidad Javeriana – Colombia. La investigación es cualitativa, ya que se practicó la lectura de cuentos infantiles en el aprendizaje de cuatro habilidades en inglés, y se evaluó el efecto de ello. La muestra fue de 15 niños. El objetivo general de la investigación fue definir el efecto del cuento como método que integra las cuatro habilidades del inglés en los talleres desarrollados en la Biblioteca la Fuerza de las Palabras. Y como conclusión, los autores mencionaron que el desarrollo de lectura de cuentos infantiles realizado en los talleres fue el medio para que los niños trabajen su comprensión lectora y auditiva, articulación de palabras nuevas, motivación para aprender un idioma distinto y explorar distintos textos para aumentar su aprendizaje del idioma inglés.

1.2.2 Estudios realizados en el Perú.

Condori & Morales (2015) realizaron la siguiente investigación, Cuentos infantiles y su influencia en la solución de las dificultades en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del Pronoei Mi Nido Azul del distrito de San Juan de Lurigancho., Para obtener el Título Profesional de Licenciadas en Educación Especialidad: Educación Inicial en la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle – Perú. La investigación es de tipo aplicada - cuasi-experimental. Se empleó una evaluación con tres alternativas, y su muestra fue de 40 alumnos. El objetivo general de la investigación fue determinar la influencia de los cuentos infantiles en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años de la escuela Mi Nido Azul. La conclusión que mencionan es que los cuentos son de mucha utilidad en los niños para el desarrollo del lenguaje oral, diferencias en la audición, poder resumir con palabras propias lo que han visto y escuchado.

Morales (2007) realizó la siguiente investigación, Relación entre comprensión de lectura en español y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de nivel socioeconómico medio que cursan el 4to y 5to año de educación secundaria., Para obtener el Título profesional de Psicólogo en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos – Perú. La investigación es de tipo descriptivo y se enmarca dentro del diseño transeccional correlacional. Empleo como instrumento una prueba de comprensión lectora para completar, su muestra fue de 309 alumnos. El objetivo general de la investigación fue demostrar la relación entre la comprensión de lecturas en español y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de nivel socioeconómico medio. El autor llegó a la conclusión que los estudiantes tendrían un nivel mayor de conocimiento de inglés si hubieran tenido el aprendizaje del idioma a temprana edad.

1.3 TEORIAS RELACIONADAS AL TEMA

Para el inicio de la investigación que corresponde al diseño de un cuento y el aprendizaje de un tema en inglés, se presentara a distintos autores que aportaran una mejor definición de los diversos conceptos que conlleva el presente trabajo. También la investigación se divide en dos grandes temas, uno de ellos viene a ser el diseño de un cuento bilingüe que abordara el tema de diagramación en cuanto a la pieza gráfica, así como sus elementos que son el color, tipografía e ilustraciones, además también se enfocara en los elementos del cuento que son personajes, tema y escenario ya que es importante como esencia de la pieza gráfica.

Otro gran aspecto que será desarrollado en la investigación es sobre el aprendizaje, además se explicara sobre los estilos de aprendizaje kinestésico; el cual se aprende en movimiento y tacto, aprendizaje visual; que se aprende por toma de notas, diagramas, imágenes, etc. y por último aprendizaje auditivo; el cual se aprende escuchando ya sea una clase, charla etc. Todos los conceptos serán mencionados según todas las teorías obtenidas en base de diversos autores nacionales y extranjeros.

Como respaldo de los autores Navarro y López (2007; 2014) mencionan que el diseño gráfico es un medio creativo el cual fusiona el arte y la tecnología, creando así mensajes visuales atractivos para cierto grupo de personas. Emplea un orden para el conjunto de elementos usados para que así sea fácil de entender y atractivo a la visión. Otros autores Sánchez & López y Ricupero (2012; 2007, p.10) mencionan su posición sobre diseño gráfico, porque consideran que es una disciplina o estudio intelectual, cultural, social e interdisciplinaria situada a la comunicación, a la solución de inconvenientes no previstos e indeterminados, que genera cambios a la funcionalidad y a la motivación de compra, etc. Se dice que todo diseño debe generar un impacto, forzar al conocimiento, generar cambios en las actitudes o conductas de las personas, además todo objeto colocado en el espacio público sea de virtual o físico, debe ejercer una impresión cultural.

Por ello, los autores Zanon y Navarro (2017, p.9; 2007, p. 105) señalan, así como otros estudios el diseño también tiene ramas y una de ellas es el diseño editorial; que abarca la composición de diversos elementos como tipografía e imágenes de

diversos tipos. Las publicaciones que se realiza con dicho estudio son las revistas, periódicos, libros, catálogos, volantes, etc. También en la actualidad dichas piezas son publicadas de manera virtual y así logra mayor difusión en la redes y web, de igual forma no debe perder coherencia estética ya sea en el color, forma, textos, ya que deben mostrar concordancia. Diseño hay y se puede ver en todos lados, desde la presentación de un libro exclusivo por un escritor famoso hasta la publicidad de un pequeño negocio de abarrotes. Por ello Cumpa, Farratell y Moreno (2002, p.12; 2013; 2009, p.90) mencionan como todo estudio o aplicación, debe tener un orden o una jerarquización adecuada, se conoce también en palabras de diseñador diagramación que es la forma de distribuir, organizar los elementos del mensaje en el espacio bidimensional mediante ciertos criterios como es buscar la funcionalidad del mensaje, una estética agradable, pocos vacíos en blanco y usar imágenes ya sea fotos o ilustraciones.

El diseño G. conlleva estructurar la información de las distintas piezas que forman la expresión visual, tratando de hacer notable el mensaje y a la vez que sea de interés. Los elementos más resaltantes de la diagramación en un diseño son el color, ilustraciones o imágenes y tipografía por ello se mencionará de igual forma sus definiciones ya que son parte del trabajo del cuento bilingüe que se realizara en este proyecto de investigación. Continuando con lo antes mencionado, el color es parte fundamental de todo diseño. Y para dar refuerzo de ello López y Ricupero (2014, p.87 – 88; 2007, p.13) mencionan que el color ejecuta un papel, lo cual se considera muy importante dentro del diseño gráfico, debido al significado y mensaje de un diseño que puede variar notablemente dependiendo de los colores utilizados en su representación gráfica. Puede producir muchas sensaciones, sentimientos, estados de ánimo, puede también transmitir mensajes expresar valores, situaciones y sin embargo el color no existe solo en la percepción visual.

Siguiendo con los elementos de la diagramación en un diseño, se debe mencionar sobre la ilustración, el cual es un arte final que pretende decir un mensaje concreto además que causa interés a todo tipo de público dependiendo del estilo en que se haya creado, en el caso del cuento se utilizó un estilo infantil por ser publico niños.

Y antes de mencionar sobre la ilustración, también tuvo un proceso inicial el cual es el dibujo y eso nos confirmara el siguiente autor Lambert (1996, p. 9) desde el

periodo Renacimiento se entendía que la palabra *disegno* significaba dibujo, además no solo se consideraba una técnica diferente al colorear o pintar sino una idea inspirada y plasmada como boceto. Gran parte del dibujo surge desde la naturaleza subjetiva abstracta y eso lo complementan los trazos diagonales, horizontales y verticales, líneas onduladas y rectas, puntos o rayas y el sombreado que dará forma, luz y espacio al tema que se quiere presentar. Y mencionando un concepto moderno sobre el dibujo el autor Molusko (2016) menciona que es la expresión artística de hacer líneas sobre una superficie con cualquier herramienta, técnica que emplee. Se puede definir también como un pasatiempo o actividad de un artesano, así mismo el dibujo se ha utilizado a lo largo de la historia.

Desde mucho tiempo atrás, el hombre tuvo la genialidad de con solo líneas dibujadas con pigmentos en las rocas expresara un momento que quedaría para la historia, y así se fuera mejorando con el transcurso de los años. Eso paso con la ilustración, empezó como un movimiento cultural y sigue perdurando en la actualidad en los que se aplican diversos estilos desde el tradicional al digital. La ilustración para los autores Molusko y Zeegen (2016; 2013, p.12) trata de la creación de imágenes en la que se puede incluir o no dibujos como recurso, en base a la imaginación o lo que se quiere representar. Para llegar a ser un profesional en la ilustración debe perfeccionarse en las artes visuales y en la comunicación.

Otro elemento importante es la Tipografía ya que de nada sirve una pieza editorial sin texto que acompañe o explique en más detalle en cuanto al mensaje que pretende dar el trabajo. Para los autores Navarro y Puigferrat (2007, p.81 – 82; 2010, p.5) la tipografía es el arte de comunicar muchas ideas mediante palabras escritas, pueden formar textos fáciles de entender y complejos, pero también pueden ir palabras solas e, incluso una sola letra puede servir para transmitir un mensaje, ya que se trata de un elemento gráfico importante y versátil. En sus inicios la técnica para la tipografía era en base de plomo y con ello se logró crear trabajos de impresión como libros que han perdurado por muchos años. Por último, López (2014, p.113) indica que la tipografía es un elemento visual y su función es comunicar ya sea por su color, su forma y composición. Cuando ya se tiene listo lo que se pretende escribir por ejemplo en un libro, se debe hacer unas evaluaciones

para que las letras tengan un gusto por el futuro lector ya que será fácil de ver y leer. Por ello, en la tipografía la conforman el tipo que es el modelo o diseño de una letra y la fuente que es el estilo ya definido de un grupo de caracteres, números y signos, el cual tiene rasgos visuales uniformes. (Alcazar, 2016, s.p.)

Ahora enfocándome a mi tema, la pieza que se escogió para el trabajo es un cuento dirigido para niños. Por ello, se mencionará brevemente el concepto de la pieza editorial y también los elementos del mismo. Para Martínez (2010, p.7) un cuento es una forma de narración breve en la que existen personajes, los cuales realizan una acción en un ambiente y tiempo determinado. Estas historias cortas suelen ser contadas por un narrador que habla de las situaciones que viven los personajes ficticios o reales, o de sí mismo, dando un énfasis para seguir con la lectura y así también cause un interés a su público para que use la imaginación. Todo cuento debe tener un principio, un nudo y un fin. Además, el cuento es fundamental para el desarrollo de habilidades tanto de lectura como de comprensión en el niño, ayuda a la memoria, imaginación y percepción. (Porrás, 2011, p.33)

Contar cuentos es una tradición universal, ya que los padres suelen leer cuentos a sus hijos desde pequeños como la caperucita, los 3 chanchitos, la cenicienta, entre otros. Estas historias las conocen en casi todos los países, en sus respectivos idiomas. La función de la pieza grafica que se realiza en este proyecto de investigación es el aprendizaje de una lengua más aparte del castellano que es nuestra lengua materna, siendo así un cuento bilingüe. Para Gallardo (2011) un aprendizaje bilingüe sucede cuando se aprende una segunda o más lenguas, muy aparte de la primera lengua que es la que aprendemos a hablar desde infantes. (p. 363)

Y como todo texto literario tiene elementos indispensables para que comunique en este caso la historia al público que son los niños. Por ello se mencionará también los conceptos de personajes, tema y escenario por diferentes autores como Pineda y Lemus (2004) que explican sobre los personajes son seres o personas creadas gracias a la imaginación del autor, expresan ideas y emociones; crean y viven el desarrollo de la historia; tienen voz propia y carácter. (p.188). Los personajes son importantes, ya que se encargan de dar el mensaje que pretende el autor además que ayudan a seguir el hilo de la historia. Para los niños los personajes son

importantes, porque les generan motivación de seguir con la historia que leen, aprenden a diferenciar el bien y el mal, valores entre otros, comprensión lectora entre otros. Pero para que el cuento sea interesante también depende del tema, ya que se trata de la historia que se narra en el cuento. Un concepto breve de ello lo menciona Moreiro (1996) que indica que el tema es la idea principal del texto, el pensamiento o sentimiento que el autor quiere comunicar con su obra. (p. 60)

Y concluyendo con los elementos principales del cuento, los personajes y tema ayudan para la creación de una narración literaria, pero es necesario mencionar que ello debe estar en un escenario ya que ahí se sabe en qué tipo de época, lugar está ubicada la historia. Si uno por ejemplo se desea crear una historia en la que los personajes sean animales, entonces lo ideal es que los ubique en un lugar como un bosque, el campo, las montañas. Un escenario que si tenga relación con todos los elementos de dicha historia. Ello lo confirma Marimón (2006) mencionando que el escenario o también espacio, es el lugar donde se desarrollan las acciones de un relato, actúan los personajes. Está formado por elementos de acuerdo al tema de la historia a contar, por ejemplo, objetos, lugares reales o imaginarios, etc. (p. 14).

Sabemos que toda pieza editorial tiene el propósito de enseñar y así las personas también aprendan sobre el tema que se haya escogido al diseñar. Según la autora Moreno (2005, p. 23 - 24) indica que todo aprendizaje se inicia con cierta información que recibimos, la cual puede provenir de diferentes fuentes: el profesor, los medios de comunicaciones masivas, la vida diaria, etc. Los seres humanos tenemos tres sistemas para procesar mentalmente la información que percibimos, ellos son: kinestésico, auditivo y Visual. Y como se mencionó el aprendizaje se divide en tres tipos o estilos, para empezar, se hablará del estilo Kinestésico. Se obtuvo diversos conceptos y se mencionaran a continuación. Según Moreno y Jimenez (2005; 2003, p.113) el aprendizaje kinestésico se ve presente en las personas que asocian el aprendizaje al movimiento corporal y a las sensoriales. Utilizan el sistema de representación cinestésico o kinestésico, a estas personas les resulta muy difícil concentrar su atención y, por lo mismo aprenden mejor realizando actividades de cuerpo y mente en movimiento, Por ello, las personas kinestésicas o cinestésicas son las que aprenden mejor cuando interactúan con los

objetos de estudios, experimentan, exploran, tocan y están en movimiento constante.

Para Zapata (1989, p.26) el movimiento influye en el aspecto físico, por medio del cuerpo. Es un factor esencial para la construcción de la inteligencia y así lograr la captación del alrededor, y recreación del mundo exterior. Si bien este tipo de personas que aprenden mediante el tacto y movimiento, también tienen interés por explorar tanto lo que estudian y a su alrededor. Tal vez son personas un poco lentas al aprender, pero son más observadoras de lo que se cree. La exploración en los niños y niñas surge desde muy temprana edad y requiere que una persona adulta facilite espacios donde puedan explorar y descubrir por sí mismo. Además, el aprendizaje se inicia con la exploración de lo que hay alrededor, la relación del niño con los objetos, lugares y personas a su alrededor. Gonzales y Vera & Peña (2015; 2016) señalan que la exploración es muy importante en el aprendizaje ya que enriquece el conocimiento, fomenta el hábito de experimentar, aumenta la autoestima y crea hábitos de trabajo para la etapa escolar.

Y siguiendo con los estilos, el estilo de aprendizaje visual para Moreno y Navarro (2005, p.24; 2008, p.18 - 19) es el cual se ve en las personas que aprenden con el sentido de la vista en sí, leyendo libros, apuntes que se puedan tomar, generando diagramas y esquemas, visualizar imágenes, láminas, cuadros, carteles y colores, todo ello ayuda a recordar mejor lo que observan o leen y ayuda a mejorar su aprendizaje.

Pero para que este tipo de personas puedan aprender, porque como se mencionó son personas que suelen leer y observar, el texto o imagen debe ser fácil de comprender, no generar confusión o que exista una distorsión sino sería una dificultad en el aprendizaje de ellos. Es por este motivo que Santa y Vilchis (2015; 2016, p.18) mencionan como concepto de la legibilidad el cual es la facilidad de leer un texto además eso ayuda a la comprensión en base a las características como la tipografía, contenido del texto, al igual que a la rapidez de mirar y entender la escritura. En este estilo de aprendizaje, las personas aprenden más rápido que las demás. Pero solo leer no basta, deben tener comprensión de lo que leen en realidad si no esa información que están adquiriendo no tendría sentido y además no sería retenida como conocimiento. Para Recasens (2003, p. 25) la comprensión

requiere de actitudes como interés por lo que se va a tratar, ser objetivo, pensar en el tema. Reforzar mediante el repaso continuo. Si uno también no tiene interés en lo que va a leer, entonces no habría comprensión de ello. Uno debe buscar el objetivo de lo que se quiere aprender y no solo por obligación.

Por último, tenemos al aprendizaje auditivo el cual se presenta en las personas que aprenden escuchando ya sea una clase, una canción, una charla, todo lo que se pueda oír. Por ello los autores Moreno y Navarro (2005, p.24; 2008, p.19 - 20) explican que las personas que son capaces de retener mejor la información si la escuchan tienen muy desarrollado el sistema de representación auditivo. Prefieren escuchar que recibir por escrito, son lentos para procesar la información, pero recuerdan mejor lo que escuchan, así sea en base a exposiciones, música, lecturas en voz alta. Les resulta más fácil aprender de esa forma, ejemplo de ello son las personas que hablan diversos idiomas y los músicos. Al igual que los otros dos estilos de aprendizaje ya mencionados, el aprendizaje auditivo también tiene estrategias y técnicas necesarias para que las personas con las características ya mencionadas en los conceptos aprendan y ganen conocimientos de igual forma. Según Lomas (2002, p. 25 - 35) y Estivill (2015) la lectura es de mucha importancia en el crecimiento de los niños, además para el desarrollo del aprendizaje e inteligencia. También ayuda al adquirir mayor conocimiento sobre cultura, descubrir la personalidad de uno mismo, perfecciona y enriquece la forma de hablar, mejora las relaciones humanas, permite conocer y tener mayor contactos personales, despierta aficiones e intereses, potencia la capacidad de observar y de concentración y también ayuda a tener una imaginación creativa. Todo ello para que el hombre también tenga mejor desenvolvimiento en su vida cotidiana, estudiantil, entre otras actividades diarias. Algunos relacionan a la lectura como una obligación más en los niños, pero con ayuda de diversos textos literarios la lectura se vuelve divertido y motivador.

Y, por último, si bien este tipo de personas aprenden escuchando. También se escuchan así mismo, y eso es porque al repetir y repetir por ejemplo un concepto de cualquier libro, a la hora de dar un examen ellos buscaran en sí mismos esa repetición que aprendieron de su misma voz. La repetición por ello es una técnica, suele aplicarse mucho al aprender idiomas para que así la persona recuerde la

pronunciación, hasta en matemáticas se aplica por ejemplo al aprenden la tabla de multiplicar. Y para confirmar ello, los siguientes autores darán sustento de lo ya mencionado. Para Valadez y Biggs (2006, s.p.; 2004, p.162) la repetición tiene la función de mantener vivo el material informativo en la memoria ya sea por corto o largo tiempo. Para las personas que se encuentran estudiando la utilizan con mucha frecuencia para retener conocimientos, aplicando técnicas como preguntas y respuestas, parafrasear, entre otros. Y para terminar la repetición es una estrategia para el recuerdo al pie de la letra de lo que se lee o se observa. Es una forma de reducir la complejidad o para asegurar el recuerdo.

El cuento es una herramienta didáctica en cuanto aprendizaje, por eso desde niños al ver y leer un cuento ya se adquiere conocimientos y valores que perduraran con el tiempo y eso nos hará mejores personas a futuro.

1.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.4.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA GENERAL

¿Qué relación existe entre el diseño del cuento bilingüe "Hide and Seek" y el aprendizaje House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017?

1.4.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA ESPECÍFICOS

- ¿Qué relación existe entre la diagramación y el aprendizaje kinestésico de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017?
- ¿Qué relación existe entre la diagramación y el aprendizaje visual de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017?

- ¿Qué relación existe entre la diagramación y el aprendizaje auditivo de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017?
- ¿Qué relación existe entre los elementos del cuento y el aprendizaje kinestésico de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017?
- ¿Qué relación existe entre los elementos del cuento y el aprendizaje visual de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017?
- ¿Qué relación existe entre los elementos del cuento y el aprendizaje auditivo de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017?

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 OBJETIVO GENERAL

Identificar la relación que existe entre el diseño del cuento bilingüe "Hide and Seek" y el aprendizaje House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar la relación que existe entre la diagramación y el aprendizaje kinestésico de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.
- Identificar la relación que existe entre la diagramación y el aprendizaje visual de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

- Identificar la relación que existe entre la diagramación y el aprendizaje auditivo de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

- Identificar la relación que existe entre los elementos del cuento y el aprendizaje kinestésico de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

- Identificar la relación que existe entre los elementos del cuento y el aprendizaje visual de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

- Identificar la relación que existe entre los elementos del cuento y el aprendizaje auditivo de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

1.6 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

El presente trabajo se justifica por los problemas que se han notado en niños de distintos colegios de educación primaria del distrito de Los Olivos con respecto al curso de inglés, ya que no todos reciben clases del idioma el tiempo necesario y por ello luego al pasar a educación secundaria tienen problemas con dicho curso y hay casos que también al llegar a nivel superior le cuesta aprender dicho idioma. Es un tema que me causo preocupación, ya que en nuestra actualidad el idioma tiene mucha demanda por los diferentes beneficios que aporta y en si sería adecuado que desde pequeños aprendiéramos inglés para ser profesionales competentes a futuro.

En el trabajo se desarrollará el diseño del cuento bilingüe de título "Hide and Seek" el cual tendrá ilustraciones, diseño de personajes, tipografía creativa, páginas con solapas para interacción, entre otros. El material será de papel couché de 200 gramos. La tapa y contratapa será de couché 350gr ya que es más grueso y además se plastificará para que no se maltrate.

Este cuento ayudará en el aprendizaje de un vocabulario básico con respecto al hogar y ciertos objetos en idioma inglés, de no conocer nada al respecto también será de utilidad ya que al ser didáctico el niño podrá aprender sobre inglés de manera creativa y no tan complicada. Este cuento lo podrán utilizar niños de 3° y 4° año de primaria, ya que están en edad donde desarrollan diversos conocimientos en letras y números. El diseño del cuento bilingüe ayudara en la escritura de las palabras en el idioma inglés, con respecto a la pronunciación el docente a cargo apoyaría para que luego los niños puedan repetir en grupo y hasta hacer dictados en clases. Con ello también se notará si el cuento logro ser de utilidad.

1.7 HIPÓTESIS

➤ HIPÓTESIS GENERAL

H₁: Existe relación entre el diseño del cuento bilingüe “Hide and seek” y el aprendizaje de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

H₀: No existe relación entre el diseño del cuento bilingüe “Hide and seek” y el aprendizaje de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

➤ HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:

H₁: Existe relación entre la diagramación y el aprendizaje kinestésico de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

H₀: No existe relación entre la diagramación y el aprendizaje kinestésico de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

H₂: Existe relación entre la diagramación y el aprendizaje visual de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

H₀: No existe relación entre la diagramación y el aprendizaje visual de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

H₃: Existe relación entre la diagramación y el aprendizaje auditivo de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

H₀: No existe relación entre la diagramación y el aprendizaje auditivo de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

H₄: Existe relación entre los elementos del cuento y el aprendizaje kinestésico de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

H₀: No existe relación entre los elementos del cuento y el aprendizaje kinestésico de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

H₅: Existe relación entre los elementos del cuento y el aprendizaje visual de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

H₀: No existe relación entre los elementos del cuento y el aprendizaje visual de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

H₆: Existe relación entre los elementos del cuento y el aprendizaje auditivo de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

H₀: No existe relación entre los elementos del cuento y el aprendizaje auditivo de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

II. MÉTODO

2.1 DISEÑO, TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El siguiente trabajo de investigación es de enfoque cuantitativo porque recolecta datos para generar así análisis estadísticos. Del mismo modo, el diseño de la investigación es no experimental debido a que solo se realizara la observación de los fenómenos y posterior a ello un análisis. También se clasifica como diseño transversal ya que se recolecta los datos de las encuestas por ejemplo en un solo tiempo, considerando así una investigación de nivel y tipo correlacional. (Hernández, 2010, p. 120)

SEGÚN LA FUENTE DE DATOS	Documental – De campo
SEGÚN SU AMPLITUD	Macrosociológico
SEGÚN EL TIEMPO EN QUE SE EFECTUA	Sincrónica

Tabla 1 - Fuente: Elaboración propia.

2.2 IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES, OPERACIONALIZACIÓN

La investigación realizada tiene las siguientes variables, dimensiones e indicadores.

Variable 1 Diseño de un cuento bilingüe	Diagramación	Color
		Ilustración
		Tipografía
	Elementos del cuento	Personajes
		Tema
		Escenario
Variable 2 Aprendizaje del vocabulario inglés	Kinestésico	Movimiento
		Exploración
	Visual	Legibilidad
		Refuerzo de comprensión
	Auditivo	Lectura
		Repetición

Tabla 2 – Fuente-: Elaboración propia.

Ver anexos 1 y 2

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
DISEÑO DEL CUENTO BILINGÜE "HIDE AND SEEK"	Podemos definir que el diseño es un medio que consiste en proyectar, elegir y acomodar un conjunto de elementos con el deseo de crear mensajes comprensibles para específicos grupos de personas. (Navarro, 2007, p.12).	El diseño más que una herramienta para crear una composición muestra un mensaje para llegar a un público.	DIAGRAMACIÓN (Cumpa, 2002, p. 12)	COLOR (Lopez, 2014, p. 87 – 88)	¿Consideras que los colores te motivaron a seguir con la lectura del cuento?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL
	Y con respecto a cuento es una narración corta en la que intervienen personajes que realizan acciones en un lugar y un tiempo determinado. (Martínez, 2010, p.7)	El cuento es un texto narrativo, el cual lo conforma personajes, un ambiente, un situaciones con el fin que brinde un mensaje de enseñanza.		TIPOGRAFÍA (Puigferrat, 2010, p. 5)	¿Consideras que el tipo de letra te ayudó a reconocer las palabras inglés – español?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL
			ELEMENTOS DEL CUENTO	PERSONAJES (Pineda y Lemus, 2004, p. 188)	¿Crees tú que aprendiste más del vocabulario inglés con los personajes del cuento?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL
			KINESTESICO (Jimenez, 2003, p. 113)	TEMA (Moreiro, 1996, p. 60)	¿El juego de las escondidas del cuento te pareció divertido para aprender el vocabulario inglés?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL
	Todo aprendizaje se inicia con cierta información que recibimos, la cual puede provenir de diferentes fuentes: el profesor, los medios de comunicaciones masiva, la vida diaria, etc. (Moreno, 2005, p.23)	Es toda información y comunicación que se recibe de diversas formas como en la escuela, en el hogar, en la universidad, etc.	MOVIMIENTO (Zapata, 1989, p. 26)	ESCENARIO (Marimón 2006, p. 14)	¿Fue fácil de aprender las partes de la casa del cuento con el vocabulario inglés?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL
			EXPLORACIÓN (Gonzales, 2015)		¿Al mover las solapas del cuento te motivaron a aprender más del vocabulario inglés?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL
					¿Después de leer el cuento buscaras otros libros para reforzar tu aprendizaje con el inglés?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL

APRENDIZAJE HOUSE AND FURNITURE				VISUAL (Navarro, 2008, p. 18-19)	LEGIBILIDAD (Vilchis, 2016, p. 18)	¿Te resulto fácil de leer las palabras en inglés – español del cuento?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL
				REFUERZO DE COMPRESION (Recanses, 2003, p. 25)	¿Considerarías volver a leer nuevamente el cuento para reforzar tu aprendizaje del inglés?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL	
				AUDITIVO (Moreno, 2005, p. 24)	LECTURA (Lomas, 2002, p. 25 - 35)	¿Lograste aprender más del vocabulario inglés cuando se leyó en voz alta en clases?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL
				REPETICION (Biggs, 2004, p. 162)	¿Estás de acuerdo con que se vuelva a repetir la lectura del cuento en clases para mejorar tu aprendizaje con el inglés?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL	

2.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

2.3.1 POBLACIÓN

La población es finita ya que es conformada por 1000 niños estudiantes del 3° y 4° grado de primaria de los colegios Mariscal Andrés Bello Cáceres N° 2091, Perú Japón N° 2096 y Enrique Guzmán y Valle N° 3084.

2.3.2 MUESTRA

Para hallar la muestra de la investigación se utilizó la siguiente formula:

$$n = \frac{Z^2 P^*(1 - P)}{e^2}$$

Donde:

$$p = 0.5$$

$$e = 0.06$$

$$z = 1.96$$

Reemplazando:

$$n = \frac{(1.96)^2 0.5 * (1 - 0.5)}{(0.06)^2}$$

$$n = \frac{3.84 * 0.5 * 0.5}{(0.06)^2} \times$$

$$n = \frac{2401}{9}$$

$$n = 266.777$$

$$n = 267$$

Esta constituido en un tamaño muestral de 267 los estudiantes del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios del distrito de Los Olivos, Lima 2016.

2.3.3 MUESTREO

El muestreo es de tipo probabilístico debido a que todos los sujetos de la población tienen la misma probabilidad de 0 a ser elegidos en la muestra. Así mismo el tipo de es aleatorio simple, ya que su procedimiento se basa en asignar un número a un individuo de la población y luego por un medio mecánico (sorteo en bolsa, tablas, entre otros) se puede elegir tantos individuos que sean necesarios para completar la cantidad que necesita la muestra.

2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

2.6.1 TÉCNICA

El método que se va utilizar para recolectar los datos serán las encuestas.

2.6.2 INSTRUMENTO

El instrumento utilizado será una encuesta que consta de 12 preguntas sobre el diseño del cuento bilingüe “Hide and seek” y el aprendizaje de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017. Basado en la escala de Likert con el objetivo de medir la relación ambas variables en la presente investigación. Además, las preguntas son cerradas porque tienen de respuesta 5 alternativas (Politómicas) que son:

Muy de acuerdo – De acuerdo - Ni de acuerdo, ni desacuerdo - Desacuerdo (Ver Anexo 03)

2.5. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

- VALIDEZ

El instrumento de recolección de datos, utilizado en la presente investigación es válido, ya que fue evaluado y verificado por tres asesores temáticos expertos mediante una ficha de validación anexada. (Ver Anexo 04, 05 y 06)

Prueba binomial						
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
López Luz a de Olart e Jennifer	Grupo 1	si	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	no	1	,09		
	Total		11	1,00		
Tanta Res trepo Juan	Grupo 1	si	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	no	1	,09		
	Total		11	1,00		
Bernaza Z avala Roci Q	Grupo 1	si	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	no	1	,09		
	Total		11	1,00		

Tabla 3 - Fuente: Elaboración propia.

La prueba binomial indica que el instrumento utilizado de medición es válido, porque según la evaluación de los expertos debe ser <0.05 y en la tabla se obtuvo 0,012. Se reafirma que el instrumento si es válido.

- CONFIABILIDAD

Para determinar el grado de confiabilidad se utilizó el coeficiente de consistencia interna Alfa de Cronbach, teniendo en cuenta la estructura, se consiguió como resultado el nivel de confiabilidad fuerte para realizar una medición objetiva en la presente investigación.

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	267	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	267	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,644	1

Tabla 4 - Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a los resultados obtenidos del análisis de fiabilidad que es ,644 y según la tabla categórica, se determina que el instrumento de medición es de consistencia aceptable. Según los autores Hernández y otros (2010) la mayoría de este procedimiento y formula oscilan entre 0 y 1, donde cero significa confiabilidad nula y uno confiabilidad perfecta.

2.6 MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS

En la investigación se utilizó como método de análisis estadístico descriptivo debido que el instrumento de recolección de datos fue una encuesta que consta de 12 preguntas con respuestas politómicas en escala de Linkert. El instrumento utilizado

fue validado por tres expertos, luego se realizó la encuesta a un muestreo de la población de 267 personas (niños).

Realizada la encuesta se recopiló la información de las respuestas y se procedió a realizar la tabulación de los datos extraídos mediante el programa estadístico IBM SPSS Statistics 20, donde se calculó el análisis de Cronbach el cual arrojó como resultado al instrumento como confiable. (Ver anexo 07)

2.6.1 ANÁLISIS DE FRECUENCIA

Se generó el cálculo de los resultados según la encuesta realizada de 12 preguntas y 5 alternativas de respuestas.

Pregunta 1:

¿Consideras que los colores te motivaron a seguir con la lectura del cuento?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy de acuerdo	197	73,8	73,8	73,8
De acuerdo	61	22,8	22,8	96,6
Ni de acuerdo, ni desacuerdo	7	2,6	2,6	99,3
En desacuerdo	2	,7	,7	100,0
Total	267	100,0	100,0	

Tabla 5 - Fuente: Elaboración propia.

La tabla muestra que, de los 267 alumnos encuestados el 73.8% está muy de acuerdo con que los colores motivaron a seguir con la lectura del cuento, el 22.8% están de acuerdo, 2.6% están ni de acuerdo ni desacuerdo y el 0.07% indica estar en desacuerdo. La mayor frecuencia la obtuvo la alternativa muy de acuerdo.

Pregunta 2:

¿Consideras que las ilustraciones del cuento te ayudaron a aprender el vocabulario inglés?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy de acuerdo	150	56,2	56,2	56,2
De acuerdo	98	36,7	36,7	92,9
Ni de acuerdo, ni desacuerdo	14	5,2	5,2	98,1
En desacuerdo	5	1,9	1,9	100,0
Total	267	100,0	100,0	

Tabla 6 - Fuente: Elaboración propia.

La tabla muestra sobre los 267 alumnos encuestados, el 56.2% está muy de acuerdo con que las ilustraciones del cuento ayudaron a aprender el vocabulario inglés, el 36.7% están de acuerdo, 5.2% están ni de acuerdo ni desacuerdo y el 1.9% indica estar en desacuerdo. La mayor frecuencia la obtuvo la alternativa muy de acuerdo.

Pregunta 3

¿Consideras que el tipo de letra te ayudo a reconocer las palabras inglés – español?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy de acuerdo	115	43,1	43,1	43,1
De acuerdo	111	41,6	41,6	84,6
Ni de acuerdo, ni desacuerdo	29	10,9	10,9	95,5
En desacuerdo	9	3,4	3,4	98,9
Muy en desacuerdo	3	1,1	1,1	100,0
Total	267	100,0	100,0	

Tabla 7 - Fuente: Elaboración propia.

La tabla muestra que, de los 267 alumnos encuestados, el 43.1% está muy de acuerdo con que el tipo de letra les ayudo a reconocer las palabras en inglés – español del cuento, el 41.6% están de acuerdo, 10.9% están ni de acuerdo ni desacuerdo, el 3.4% mencionan estar en desacuerdo y el 1.1% indica estar en muy

desacuerdo. La mayor frecuencia se obtuvo con las alternativas muy de acuerdo y de acuerdo.

Pregunta 4

¿Crees tú que aprendiste más del vocabulario inglés con los personajes del cuento?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy de acuerdo	147	55,1	55,1	55,1
De acuerdo	84	31,5	31,5	86,5
Ni de acuerdo, ni desacuerdo	29	10,9	10,9	97,4
En desacuerdo	6	2,2	2,2	99,6
Muy en desacuerdo	1	,4	,4	100,0
Total	267	100,0	100,0	

Tabla 8 - Fuente: Elaboración propia.

La tabla muestra que, de los 267 alumnos encuestados, el 55.1% está muy de acuerdo que aprendieron más del vocabulario inglés con los personajes del cuento, el 31.5% están de acuerdo, 10.9% están ni de acuerdo ni desacuerdo, el 2.2% mencionan estar en desacuerdo y el 0.4% indica estar en muy desacuerdo. La mayor frecuencia la obtuvo la alternativa muy de acuerdo.

Pregunta 5

¿El juego de las escondidas del cuento te pareció divertido para aprender el vocabulario inglés?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy de acuerdo	181	67,8	67,8	67,8
De acuerdo	74	27,7	27,7	95,5
Ni de acuerdo, ni desacuerdo	12	4,5	4,5	100,0
Total	267	100,0	100,0	

Tabla 9 - Fuente: Elaboración propia

La tabla muestra que, de los 267 alumnos encuestados, el 67.8% está muy de acuerdo con que el juego de las escondidas del cuento te pareció divertido para aprender el vocabulario inglés, el 27.7% están de acuerdo y el 4.5% están ni de

acuerdo ni desacuerdo. La mayor frecuencia la obtuvo la alternativa muy de acuerdo.

Pregunta 6

¿El juego de las escondidas del cuento te pareció divertido para aprender el vocabulario inglés?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy de acuerdo	181	67,8	67,8	67,8
De acuerdo	74	27,7	27,7	95,5
Ni de acuerdo, ni desacuerdo	12	4,5	4,5	100,0
Total	267	100,0	100,0	

Tabla 10 - Fuente: Elaboración propia

La tabla muestra que, de los 267 alumnos encuestados, el 56.6% está muy de acuerdo con que fue fácil aprender las partes de la casa del cuento con el vocabulario inglés, el 34.8% están de acuerdo, el 7.9% están ni de acuerdo ni desacuerdo y el 0.07% mencionan estar desacuerdo. La mayor frecuencia la obtuvo la alternativa Muy de acuerdo.

Pregunta 7

¿Al mover las solapas del cuento te motivaron a aprender más del vocabulario inglés?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy de acuerdo	153	57,3	57,3	57,3
De acuerdo	90	33,7	33,7	91,0
Ni de acuerdo, ni desacuerdo	21	7,9	7,9	98,9
En desacuerdo	2	,7	,7	99,6
Muy en desacuerdo	1	,4	,4	100,0
Total	267	100,0	100,0	

Tabla 11 - Fuente: Elaboración propia

La tabla muestra que, de los 267 alumnos encuestados, el 57.3% está muy de acuerdo que al mover las solapas del cuento motivaron a aprender más del vocabulario inglés, el 33.7% están de acuerdo, el 7.9% están ni de acuerdo ni

desacuerdo, el 0.07 mencionan estar desacuerdo y el 0.04% está muy en desacuerdo. La mayor frecuencia la obtuvo la alternativa Muy de acuerdo.

Pregunta 8

¿Después de leer el cuento buscaras otros libros para reforzar tu aprendizaje con el inglés?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy de acuerdo	117	43,8	43,8	43,8
De acuerdo	77	28,8	28,8	72,7
Ni de acuerdo, ni desacuerdo	44	16,5	16,5	89,1
En desacuerdo	20	7,5	7,5	96,6
Muy en desacuerdo	9	3,4	3,4	100,0
Total	267	100,0	100,0	

Tabla 12 - Fuente: Elaboración propia

La tabla muestra que, de los 267 alumnos encuestados, el 43.8% está muy de acuerdo que buscaran otros libros para reforzar su aprendizaje con el inglés, el 33.7% están de acuerdo, el 7.9% están ni de acuerdo ni desacuerdo, el 0.07 mencionan estar desacuerdo y el 0.04% está muy en desacuerdo. La mayor frecuencia la obtuvo la alternativa Muy de acuerdo.

Pregunta 9

¿Te resulto fácil de leer las palabras en inglés – español del cuento?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy de acuerdo	109	40,8	40,8	40,8
De acuerdo	115	43,1	43,1	83,9
Ni de acuerdo, ni desacuerdo	35	13,1	13,1	97,0
En desacuerdo	7	2,6	2,6	99,6
Muy en desacuerdo	1	,4	,4	100,0
Total	267	100,0	100,0	

Tabla 13 - Fuente: Elaboración propia

La tabla muestra que, de los 267 alumnos encuestados, el 40.8% está muy de acuerdo que les resulto fácil de leer las palabras en inglés – español del cuento, el

43.1% están de acuerdo, el 13.1% están ni de acuerdo ni desacuerdo, el 2.6 mencionan estar desacuerdo y el 0.04% está muy en desacuerdo. La mayor frecuencia la obtuvo la alternativa De acuerdo.

Pregunta 10

¿Considerarías volver a leer nuevamente el cuento para reforzar tu aprendizaje del vocabulario inglés?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy de acuerdo	164	61,4	61,4	61,4
	De acuerdo	73	27,3	27,3	88,8
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	11	4,1	4,1	92,9
	En desacuerdo	7	2,6	2,6	95,5
	Muy en desacuerdo	12	4,5	4,5	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla 14 - Fuente: Elaboración propia

La tabla muestra que, de los 267 alumnos encuestados, el 61.4% está muy de acuerdo con volver a leer el cuento para reforzar su aprendizaje del vocabulario inglés, el 27.3% están de acuerdo, el 4.1% están ni de acuerdo ni desacuerdo, el 2.6% mencionan estar desacuerdo y el 4.5% está muy en desacuerdo. La mayor frecuencia la obtuvo la alternativa muy de acuerdo.

Pregunta 11

¿Lograste aprender más del vocabulario ingles cuando se leyó en voz alta en clases?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy de acuerdo	150	56,2	56,2	56,2
	De acuerdo	93	34,8	34,8	91,0
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	22	8,2	8,2	99,3
	En desacuerdo	1	,4	,4	99,6
	Muy en desacuerdo	1	,4	,4	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla 15 - Fuente: Elaboración propia

Según la tabla dio como resultado que el 56.2% está muy de acuerdo porque logro aprender más del vocabulario inglés cuando se leyó el cuento en voz alta, el 34.8% respondió de acuerdo, el 8.2% ni acuerdo ni desacuerdo y 0.04% fuera para las alternativas en desacuerdo y muy en desacuerdo. La mayor frecuencia la obtuvo la alternativa Muy de acuerdo.

Pregunta 12

¿Estás de acuerdo con que se vuelva a repetir la lectura del cuento en clases para mejorar tu aprendizaje con el inglés?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy de acuerdo	194	72,7	72,7	72,7
	De acuerdo	56	21,0	21,0	93,6
	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	13	4,9	4,9	98,5
	En desacuerdo	3	1,1	1,1	99,6
	Muy en desacuerdo	1	,4	,4	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Tabla 16 - Fuente: Elaboración propia

La tabla muestra que, de los 267 alumnos encuestados, el 72.7% está muy de acuerdo con la repetición de la lectura del cuento para mejorar su aprendizaje con el inglés, el 21.0% están de acuerdo, el 4.9% están ni de acuerdo ni desacuerdo y el 0.04% está muy en desacuerdo. La mayor frecuencia la obtuvo la alternativa muy de acuerdo.

2.6.2 ANALISIS INFERENCIAL

Para la contrastación de la hipótesis general se realizó primero la prueba de normalidad entre la variable Diseño de cuento y Aprendizaje del vocabulario inglés (House and Furniture).

- CONTRASTACION DE HIPOTESIS GENERAL

PRUEBA DE NORMALIDAD

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
v1_Diseño_de_cuento	,169	267	,000	,924	267	,000
v2 aprendizaje del vocabulario inglés	,145	267	,000	,923	267	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Tabla 17 - Fuente: Elaboración propia

Según la prueba de normalidad realizada, se obtuvo una significancia de 0,00 el cual es menor a 0.05 eso indica que es de estadística no paramétrica.

CORRELACIÓN SEGÚN PEARSON

		v1 Diseño de cuento	v2 aprendizaje del vocabulario inglés
v1_Diseño_de_cuento	Correlación de Pearson	1	,457**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	267	267
v2_aprendizaje_del_vocabulario_ingles	Correlación de Pearson	,457**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	267	267

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Tabla 18 - Fuente: Elaboración propia

Según la tabla muestra que si existe una correlación entre la variable 1 Diseño de un cuento y la variable 2 Aprendizaje del vocabulario inglés ya que el resultado de ambos es igual de ,457 por lo tanto se considera como correlación positiva media. También se obtuvo de significación 0.00 el cual es menor a 0.05, eso conlleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis investigación. De modo que existe relación entre el diseño del cuento bilingüe “Hide and seek” y el aprendizaje de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

- CONTRASTACIÓN DE HIPOTESIS ESPECIFICOS

➤ Dimensión Diagramación – Dimensión Kinestésico

Correlaciones

		d1_diagramacion	d3_kinestesico
d1_diagramacion	Pearson Correlation	1	,177**
	Sig. (2-tailed)		,004
	N	267	267
d3_kinestesico	Pearson Correlation	,177**	1
	Sig. (2-tailed)	,004	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla 19 - Fuente: Elaboración propia

Según la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de 0,177 entre la dimensión Diagramación y dimensión Kinestésico, por lo tanto, se considera como correlación positivo muy débil. También se obtuvo de significancia 0.004 el cual es menor a 0.05, eso conlleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Por lo tanto, existe una relación media entre la diagramación y el aprendizaje kinestésico de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

➤ **Dimensión Diagramación – Dimensión Visual**

Correlaciones

		d1_diagramacion	d4_visual
d1_diagramacion	Pearson Correlation	1	,322**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	267	267
d4_visual	Pearson Correlation	,322**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla 20 - Fuente: Elaboración propia

Según la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de 0,322 entre la dimensión Diagramación y dimensión Visual, por lo tanto, se considera como correlación positiva débil. También se obtuvo de significancia 0.000 el cual es menor a 0.05, eso conlleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Existe una relación media entre la diagramación y el aprendizaje visual de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

➤ **Dimensión Diagramación – Dimensión Auditivo**

Correlaciones

		d1_diagramacion	d5_auditivo
d1_diagramacion	Pearson Correlation	1	,360**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	267	267
d5_auditivo	Pearson Correlation	,360**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla 21 - Fuente: Elaboración propia

Según la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de 0,360 entre la dimensión Diagramación y dimensión Auditivo, por lo tanto, se considera como correlación positiva débil. También se obtuvo de significancia 0.000 el cual es menor a 0.05, eso conlleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Por ello, existe una relación media entre la diagramación y el aprendizaje auditivo de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

➤ **Dimensión Elementos del cuento – Dimensión Kinestésico**

Correlaciones

		d2_elementos_del_cuento	d3_kinestesico
d2_elementos_del_cuento	Pearson Correlation	1	,196**
	Sig. (2-tailed)		,001
	N	267	267
d3_kinestesico	Pearson Correlation	,196**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla 22 - Fuente: Elaboración propia

Según la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de 0,196 entre la dimensión Elementos del cuento y dimensión Kinestésico, por lo tanto, se considera como correlación positiva muy débil. También se obtuvo de significancia 0.001 el cual es menor a 0.05, eso conlleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de alterna. De modo que, existe una relación media entre los elementos del cuento y el aprendizaje kinestésico de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

➤ **Dimensión Elementos del cuento – Dimensión Visual**

Correlaciones

		d2_elementos_del_cuento	d4_visual
d2_elementos_del_cuento	Pearson Correlation	1	,243**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	267	267
d4_visual	Pearson Correlation	,243**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla 23 - Fuente: Elaboración propia

Según la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de 0,243 entre la dimensión Elementos del cuento y dimensión Visual, por lo tanto, se considera como correlación positiva muy débil. También se obtuvo de significancia 0.000 el cual es menor a 0.05, eso conlleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Por ello podemos decir que, existe una relación media entre los elementos del cuento y el aprendizaje visual de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

➤ **Dimensión Elementos del cuento – Dimensión Auditivo**

Correlations

		d2_elementos_del_cuento	d5_auditivo
d2_elementos_del_cuento	Pearson Correlation	1	,296**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	267	267
d5_auditivo	Pearson Correlation	,296**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	267	267

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabla 24 - Fuente: Elaboración propia

Según la prueba de Pearson, existe un coeficiente de correlación de 0,296 entre la dimensión Elementos del cuento y dimensión Auditivo, por lo tanto, se considera como correlación positiva débil. También se obtuvo de significancia 0.000 el cual es menor a 0.05, eso conlleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Con ello se puede decir que, existe una relación media entre los elementos del cuento y el aprendizaje auditivo de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.

2.7 ASPECTOS ÉTICOS

La siguiente investigación se va a respaldar con la información que brinda los autores, respetando sus creencias e ideologías. Así mismo, se va a facilitar información clara y precisa sobre el tema tratado, que se dará durante el desarrollo de la investigación el cual es el diseño del cuento bilingüe “Hide and Seek” y el aprendizaje House and furniture como un vocabulario básico en inglés.

III. RESULTADOS

Se realizó la siguiente selección de preguntas para la interpretación

Pregunta 1

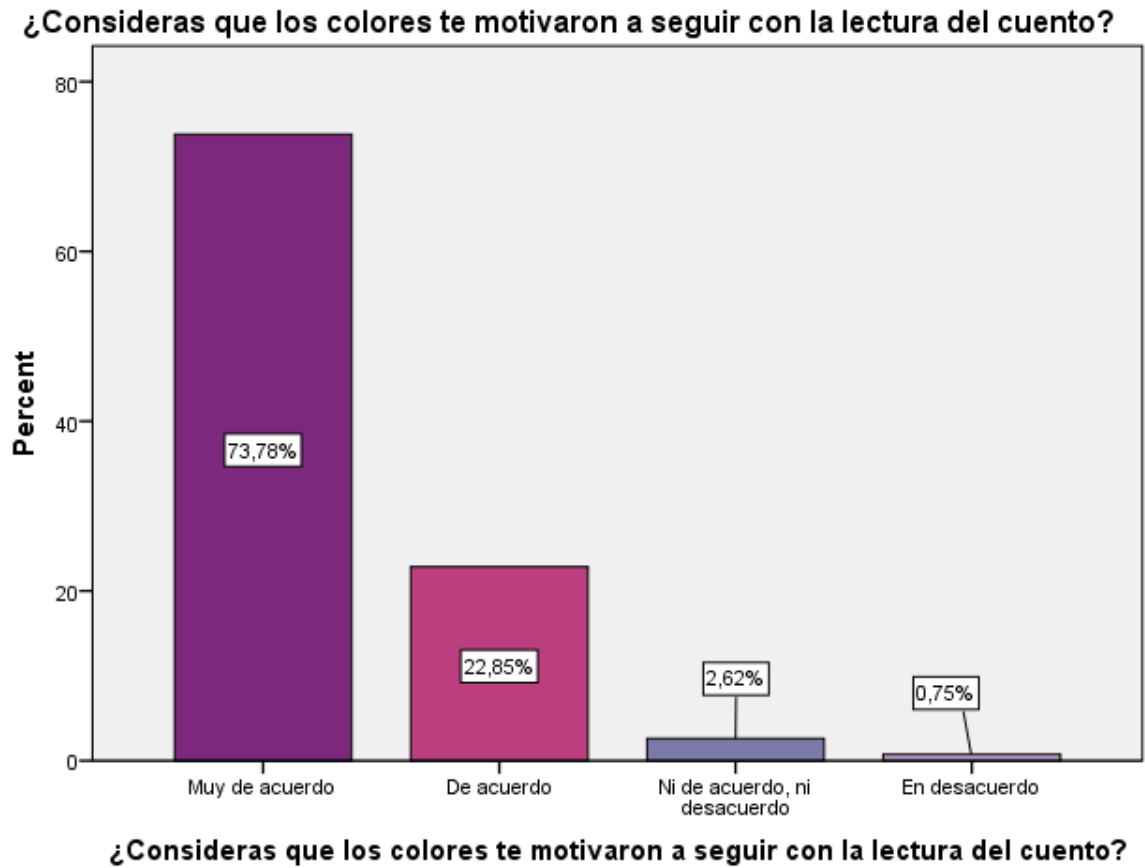


Grafico 1 - Fuente: Elaboración propia

Los datos obtenidos de 267 alumnos encuestados, la mayoría de los niños (73.78%) indicaron que los colores usados en el cuento Hide and Seek si motivaron a seguir con la lectura, a lo que se puede afirmar que el color como parte de la diagramación del cuento si tiene influencia en el aprendizaje y su estilo visual.

Pregunta 2

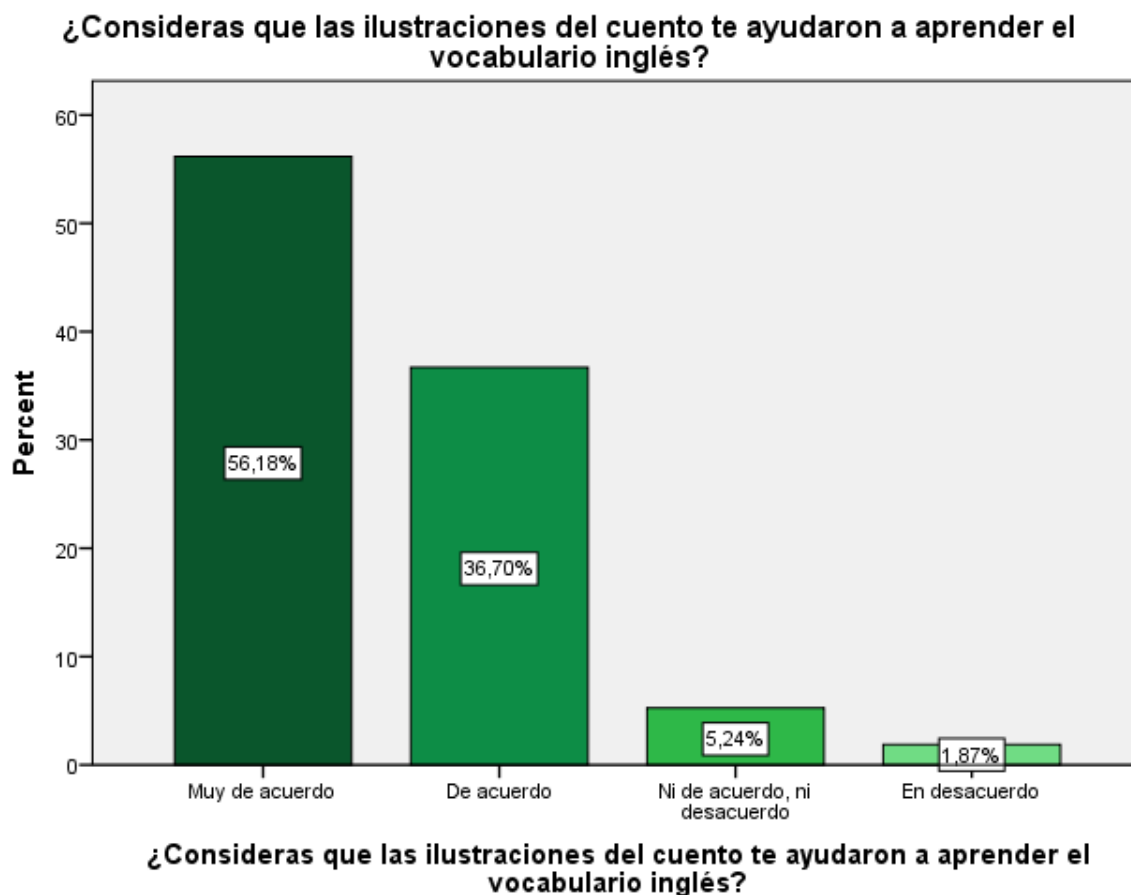


Grafico 2 - Fuente: Elaboración propia

Como se observa en el gráfico, la mayor parte de los 267 estudiantes encuestados expresan que las ilustraciones del cuento si ayudan a entender y aprender el vocabulario inglés que en este caso se enfoca en el hogar y algunos objetos como vocabulario básico para los niños. Mientras que un mínimo porcentaje de alumnos indica lo contrario.

Al utilizar las ilustraciones en libros como cuentos, crea un interés en el lector infantil ya que no genera aburrimiento al leer, apoya a la imaginación y aporta distintas apreciaciones en cuanto a dibujos.

Pregunta 3

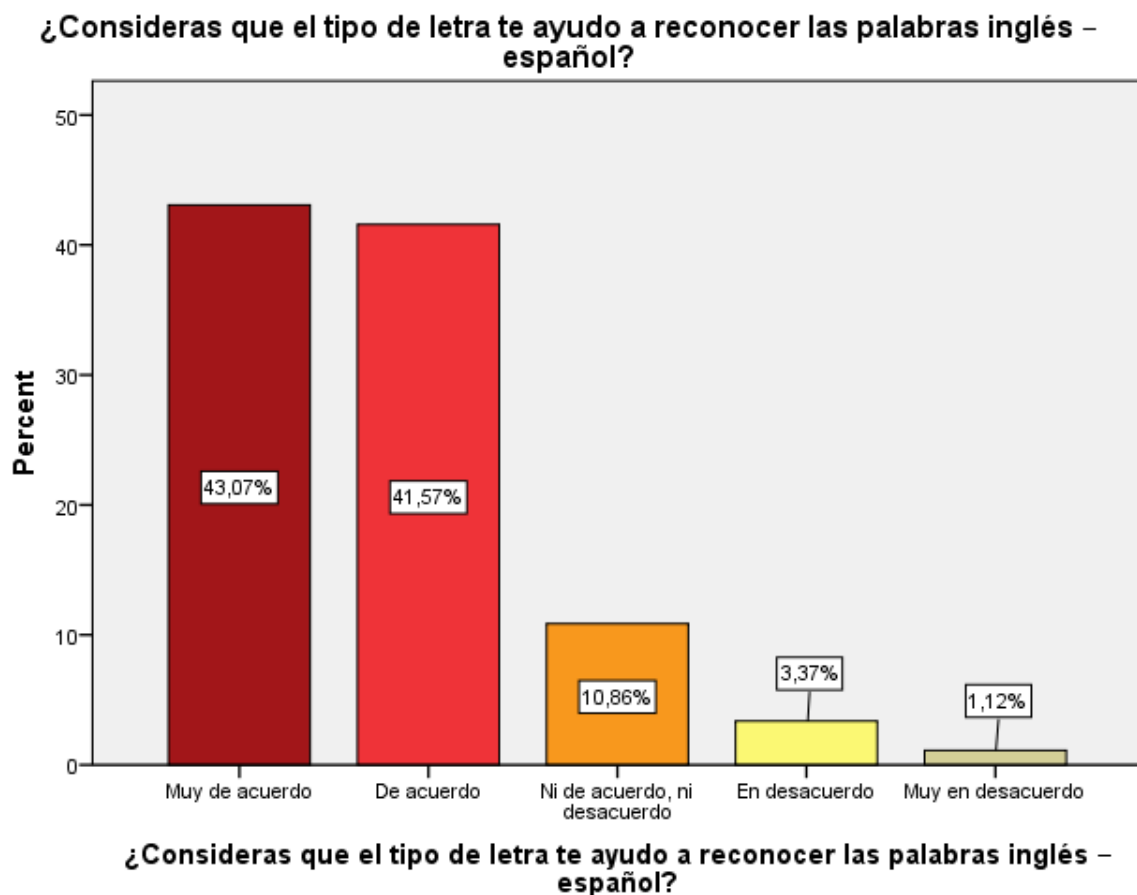


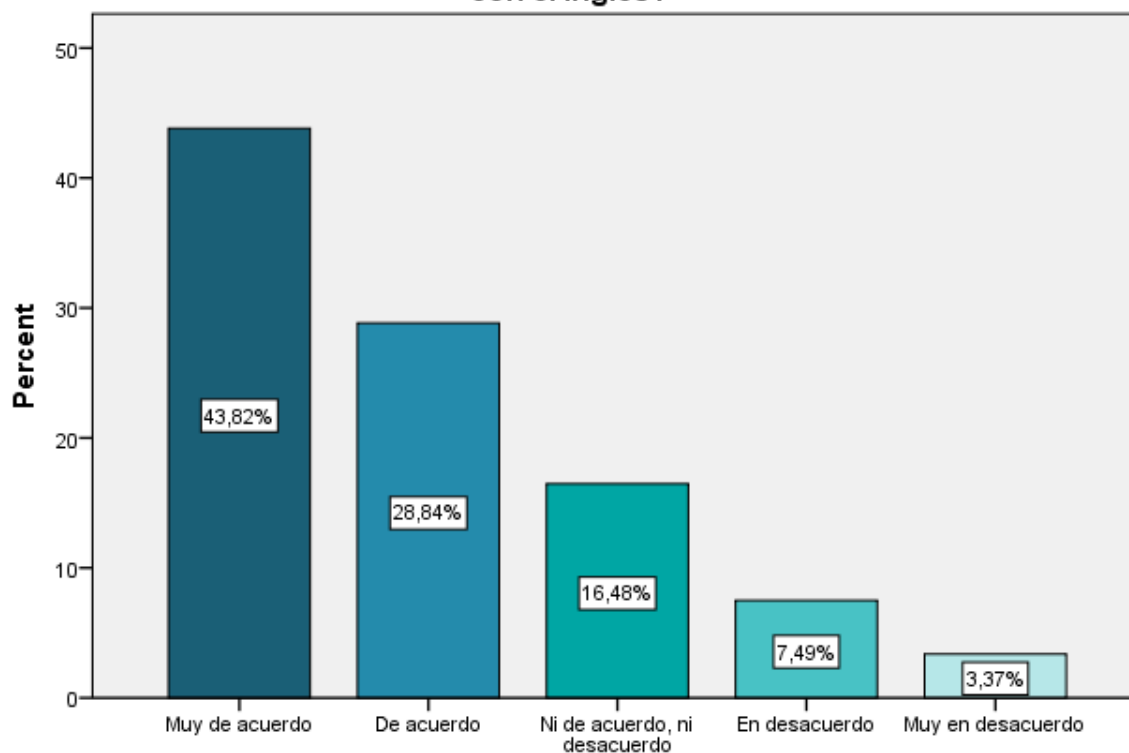
Grafico 3 - Fuente: Elaboración propia

Como se observa en el gráfico de barras, gran parte de los 267 estudiantes encuestados expresan que el tipo de letra usado en el cuento “Hide and Seek” si ayuda a entender y reconocer las palabras en español – inglés como vocabulario que en este caso se enfoca en el hogar y algunos objetos como vocabulario básico para los niños. Mientras que un mínimo porcentaje de alumnos indica lo contrario.

Ello nos explica, que se debe utilizar un tipo de letra adecuado para cada lector como fue el caso de “Hide and seek” ya que al ser para niños se utilizó una tipografía plana y fácil de leer.

PREGUNTA 8

¿Después de leer el cuento buscaras otros libros para reforzar tu aprendizaje con el inglés?



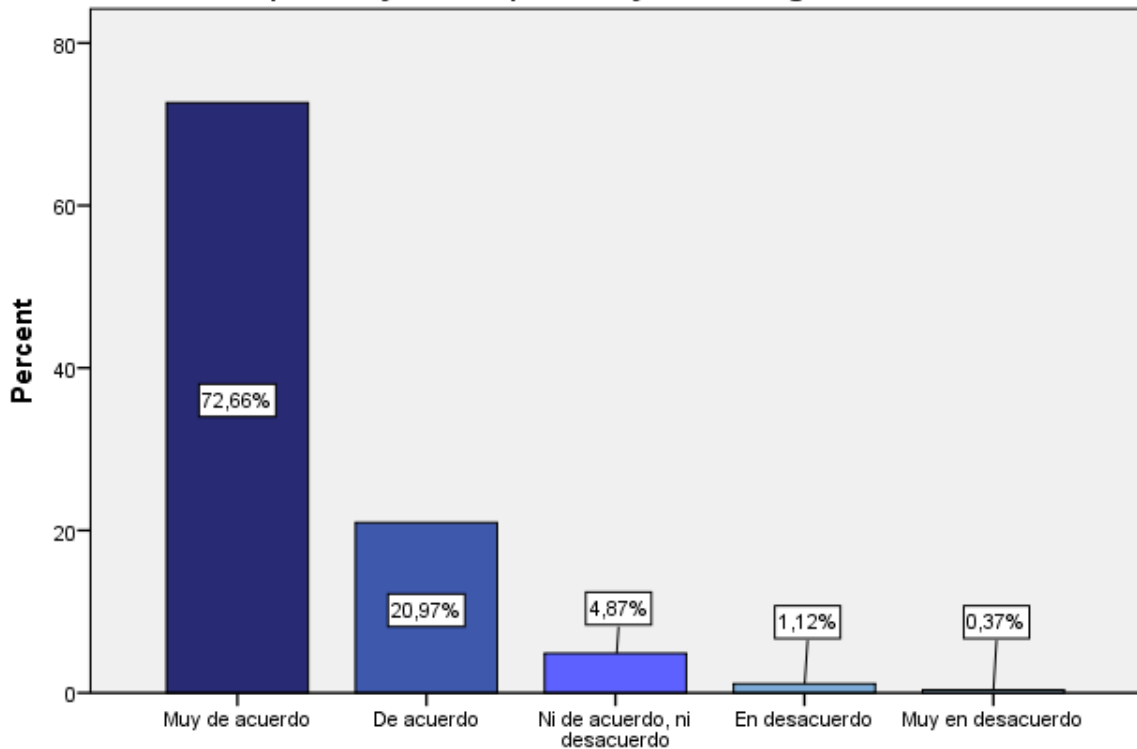
¿Después de leer el cuento buscaras otros libros para reforzar tu aprendizaje con el inglés?

Grafico 4 - Fuente: Elaboración propia

Como se observa en el gráfico, la mayor parte de los 267 estudiantes encuestados expresan si estar de acuerdo con la búsqueda de otros libros para que así refuercen más su aprendizaje del idioma extranjero. También en los porcentajes se puede notar resultados neutrales y negativos para la búsqueda de otros libros, talvez por los libros que han visto o tenido en clases que no les haya generado interés o que les resultara muy complicado de entender.

PREGUNTA 12

¿Estás de acuerdo con que se vuelva a repetir la lectura del cuento en clases para mejorar tu aprendizaje con el inglés?



¿Estás de acuerdo con que se vuelva a repetir la lectura del cuento en clases para mejorar tu aprendizaje con el inglés?

Grafico 5 - Fuente: Elaboración propia

Gran parte de la muestra expresan estar de acuerdo con la repetición de la lectura del cuento "Hide and Seek" ya que consideran que mejorara su aprendizaje del idioma inglés, al ser un cuento que muestra un juego clásico que es las escondidas hace que el lector pueda interactuar con el libro además las palabras son claras y fáciles de leer. De igual forma también se muestra una minoría que está en contra sobre la repetición de la lectura del cuento tal vez por considerarla complicada o diferente de su agrado.

IV. DISCUSIÓN

En base a los resultados obtenidos en la contrastación de las variables y dimensiones del presente trabajo, se tuvo como objetivo principal determinar la relación del diseño del cuento bilingüe "Hide and Seek" y el aprendizaje sobre House and Furniture en idioma inglés para niños de 3º y 4º grado de primaria de tres colegios en Los Olivos, Lima, 2017. Realizada también la prueba de Pearson se obtuvo una significancia de 0.00 menor que 0.05, eso significa un 5% de probabilidad de error. Para empezar, en cuanto a las investigaciones con referencia al diseño de un cuento y el aprendizaje de un vocabulario sobre el hogar y objetos en inglés, se han encontrado resultados favorables como también algunos con ciertas dificultades.

Vemos el caso de Caiza (2015) en las cuales sus teorías obtenidas concuerdan con mi investigación ya que al crear una pieza editorial como es el cuento, intervino distintos elementos y términos en cuanto a diseño como son: color, forma, tipografía, diagramación y hasta la forma de impresión. A parte de ello, también tenemos en común los elementos que intervienen en un cuento como son los personajes, ambiente, entre otros. Si bien tenemos diferencias en cuanto al tema de la pieza editorial, no pierde la esencia para el público que se quiere presentar el cuento realizado. Se concluye que el cuento bilingüe si generara una mejora y gusto para el aprendizaje del vocabulario inglés, por lo tanto, la tesis mencionada si apoya la relación del diseño del cuento y aprendizaje de house and furniture como tema en idioma inglés para niños de 3º y 4º de primaria.

Con respecto a la investigación realizada por las autoras Franzini y De Santis (2011) el tema principal fue la elaboración de un cuento ilustrado de autoayuda para niños con cáncer, concordamos en los temas en cuanto a diseño y pieza editorial pero la diferencia considerable entre los trabajos se presentó en el muestreo. Las autoras tuvieron un muestreo de 28 personas lo cual no es tan fiable a comparación del muestreo de mi investigación que conto con 267 encuestados. De igual forma, las recomendaciones como el uso de letras legibles y personajes que fomenten la imaginación fueron aplicadas en el cuento para que así sea más atractivo para los niños.

Por otro lado, la autora Puetate (2014) elaboro en su tesis un cuento que enseñe sobre identidad cultural de un pueblo de Ecuador a niños que están en pleno

desarrollo de su personalidad e inteligencia. Compartimos ideas en cuanto a diseño como es el color, forma, tipografía e ilustración que es lo más llamativo en un cuento y eso motiva a la lectura. La recomendación que indico la autora sobre la ilustración fue de utilidad ya que lo ideal es manejar un estilo fresco y agradable para el público al cual va dirigido, en este caso niños. Por ende, también los personajes debían tener una vestimenta parecida a las prendas que usarían los niños, así como los gesto para que causen curiosidad y se logren identificar a sí mismos.

Con referencia a la contrastación de las dimensiones, se propuso llegar a determinar la relación entre la diagramación y el aprendizaje kinestésico, visual y auditivo. Por ello, Chamorro (2011) en su tesis presenta la posibilidad de generar estrategias creativas y modernas para la enseñanza aprendizaje del idioma inglés, si bien no compartimos mismas teorías en cuanto diseño, si se presenta en el concepto de aprendizaje y como se podría aplicar en personas que aprenden de distintas formas.

También tenemos a la autora Chulde (2015) su tema principal de tesis al igual que Chamorro fue descubrir estrategias didácticas como uso de canciones, libros innovadores, trabajos en grupo o en parejas, entre otros para la mejora del aprendizaje del vocabulario básico de inglés, y con ello cambiar los métodos tradicionales de enseñanza por parte de los profesores como es la lectura, repetición de palabras y memorización. Compartimos el concepto de aprendizaje, pero la forma de dimensionar fue distinta porque no considera sobre como las personas no aprenden de igual forma en base a sus sentidos, además la población que tuvo fue de 71 personas a comparación de mi trabajo que tuvo a 267 siendo así más representativa.

Para determinar la relación que hay entre los elementos de un cuento y el aprendizaje en sus tres estilos kinestésico, visual y auditivo, se consideró a los autores Calderon & Posso (2013) ya que afirman que un cuento es de mucha utilidad para los niños, ya que sirve de material adecuado para la enseñanza del idioma, en cuanto a la lectura individual o grupal lograr ayudar en el desarrollo de comprensión auditiva. También apoya a la implementación de hojas de trabajo luego de la lectura de cuento, para que tengan habilidad de reconocer las palabras en otro idioma y relacionarlo con el propio. Dicho trabajo solo conto con 15 niños como muestra, a comparación de mi caso por tener 267 niños, logro su meta de

implementar el cuento para el aprendizaje de inglés. Eso confirma que si hay relación sobre el diseño de un cuento bilingüe y el aprendizaje de un vocabulario cortó en inglés.

También como parte de mis antecedentes, logre adquirir 3 autores nacionales como son Condori & Morales (2015) con la elaboración de su tesis cuentos infantiles y su influencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños, compartimos el concepto sobre el cuento ya que aporta al aprendizaje del tema que trate, además hace utilizar la imaginación y también permite identificarse con la historia y personajes que existan dentro del cuento. Sin embargo, hay punto en los cuales discrepamos como es la no elaboración de un cuento propio para la aplicación en su tesis, si bien busco la relación del cuento y el lenguaje oral debió apoyarse con la pieza editorial para luego hacer su estudio si aporta o no a su problemática. Además, la población que tuvo fue menor a 100 personas, lo cual se interpreta como poco confiable.

El diseño del cuento "Hide and Seek" tiene como diferencia el uso de los textos en inglés y español para una facilidad de lectura y comprensión de las palabras en idioma natal e idioma extranjero. Un sustento sobre el uso de inglés español para la pieza editorial fue respaldado por Morales (2007) quien elaboro su tesis sobre la comprensión de la lectura en español y aprendizaje del inglés para adolescentes de secundaria. Explico que la enseñanza del idioma extranjero a temprana edad es de mucha importancia porque así tiene más horas de haber aprendido dicho idioma y para sus estudios superiores tendrán mayor desenvolvimiento en el habla, escucha y escritura. La información que brinda su trabajo la considero viable ya que manejo una muestra de 309 encuestados además coincidimos en el diseño metodológico por ser correlacional descriptivo.

El cuento no es solo un tipo de texto literario más, al contrario, es un libro que motiva a la lectura desde pequeños, ayuda al desarrollo de habilidades como es en este trabajo el aprendizaje de un vocabulario inglés y fomenta al interés del mismo.

V. CONCLUSIÓN

Realizado el análisis a toda la investigación en lo que corresponde a los objetivos, resultados y contrastación de hipótesis se llegó a las siguientes conclusiones.

Se obtuvo seis conclusiones específicas en base a las dimensiones de las variables diseño del cuento bilingüe y aprendizaje sobre House and Furniture.

La primera conclusión específica menciona que existe una relación media entre la diagramación del cuento y el aprendizaje kinestésico en los niños del 3º y 4º grado de primaria. Debido a que el cuento debe ayudar al aprendizaje que se adquiere mediante el movimiento y exploración.

Así mismo, la siguiente conclusión específica determino que existe relación positiva entre la diagramación y el aprendizaje visual en los niños del 3º y 4º grado de primaria. En la actualidad, todo lo que se ve y es llamativo queda en la mente de las personas. Eso también se refleja en los niños aún más porque lo que ven o leen, se vuelve parte de su identidad o se queda en sus mentes por un largo plazo. Los colores, dibujos y hasta letras creativas hacen que el niño genere un gusto por la lectura y no le parezca aburrida a comparación de otros libros.

Como tercera conclusión específica también menciona la relación aceptable entre la diagramación y el aprendizaje auditivo en los niños del 3º y 4º grado de primaria. Debido a que al realizar la lectura del cuento y al mismo tiempo que los niños estén con el pequeño libro, pueden relacionar las imágenes con los que escuchan y en este caso en dos idiomas.

De igual manera en la cuarta conclusión específica se afirma que existe una relación positiva entre los elementos del cuento "Hide and seek" y el aprendizaje kinestésico en los niños del 3º y 4º grado de primaria. Esto se debe a la representación de los distintos espacios del hogar en los cuales se utilizó solapas para la interacción del niño con el cuento, para que despierte su interés por descubrir otras formas de aprender inglés que no sean solo en libros complejos.

Por otro lado, en la penúltima conclusión específica menciona que existe una relación positiva entre los elementos del cuento "Hide and seek" y el aprendizaje visual en los niños del 3º y 4º grado de primaria. Ello fue porque las ilustraciones de los personajes, los ambientes de la casa y objetos y los textos hicieron que el

niño lector se siente identificado y más al notar el tema que fue el juego de las escondidas.

Y la conclusión específica final señala que existe una relación aceptable entre los elementos del cuento "Hide and seek" y el aprendizaje auditivo en los niños del 3º y 4º grado de primaria. Al realizar la lectura del cuento, con el apoyo del libro al lado del niño fue sencillo de entender y más aún al realizar la lectura en voz alta e ambos idiomas y realizar preguntas, genera mayor interés en los niños.

VI. RECOMENDACIONES

- Al ser un cuento sobre un juego, como recomendación se podría optar por diseñar otros cuentos, pero ya en diferentes ambientes como el salón de clase, el zoológico, el supermercado, entre otros. Manteniendo las solapas para que no pierda la esencia de libro interactivo.
- El cuento "Hide and Seek" tuvo como meta ayudar a los tres estilos de aprendizaje y el más complicado fue el aprendizaje auditivo, por ello si se quiere seguir con esta investigación lo ideal es tener la narración del cuento a voz grabado en un cd. De esa forma, el cuento podrá utilizarlo el niño es casa y así podrá aprender la pronunciación de las palabras en inglés.
- Se recomienda a los docentes que usen el cuento para motivar a sus alumnos al aprendizaje del idioma inglés, ya que a futuro será necesario para que logren sus estudios superiores.
- Se recomienda a los nuevos tesisistas realizar investigaciones correlacionales, para que así aporten a otras personas y no tengan dificultades en la búsqueda de autores que respalden las investigaciones, y más si son con respecto a diseño gráfico al ser una carrera nueva.
- Y también se recomienda aplicar diversos tipos de ilustraciones que sean acorde de su público, probar combinaciones de colores para los fondos de cada hoja y manejar una tipografía limpia y legible.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcázar, J. (2016). *Definición y diseño de productos editoriales*. España: IC Editorial. Obtenido de Definición y diseño de productos editoriales. ARGN0210
- Biggs, J. (2004). *Calidad del aprendizaje universitario*. España: Narcea Ediciones. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=iMYelgA_JJsC&dq=La+repeticion+en+el+aprendizaje&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Cumpa, L. (2002). *fundamentos de diagramación*. Perú: UNMSM. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=xAH_D32gCyQC&dq=diagramacion+en+dise%C3%B1o+grafico&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Estivill, E., Pin, G., & Salvador, C. (2015). *Niños descansados, niños felices*. España: Penguin Random House Grupo Editorial. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=x9rABgAAQBAJ&dq=la+lectura+y+s+u+importancia&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Farratell, L. (2013). *Maquetación y compaginación de productos gráficos complejos*. ARGP0110. España. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=WIJ-AgAAQBAJ&dq=La+diagramacion+en+el+dise%C3%B1o&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Gallardo, B., & López, Á. (2005). *Conocimiento y lenguaje*. España: Universitat de València. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=hiaqpw7WsXkC&dq=aprendizaje+bilingue&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Gonzales, M. (28 de enero de 2015). EXPLORACIÓN Y MOVIMIENTO EN LOS NIÑOS. Perú. Obtenido de <http://educanimando.org.pe/2015/01/exploracion-y-movimiento-en-los-ninos/>

- Hernandez, R; Fernandez, C. & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. Mexico: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A
- Jimenes, C. (2003). *NEUROPEDAGOGIA, LUDICA Y COMPETENCIA*. Colombia: Coop. Editorial Magisterio. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=iFDgPBmZjtcC&dq=NEUROPEDAGOGIA,+LUDICA+Y+COMPETENCIA+Jimenez&hl=es&source=gbs_navlinks_s_s
- Lomas, C. (2002). *Cómo hacer hijos lectores*. España: Ediciones Palabras S.A. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=n53u2nl0x7oC&dq=la+lectura+y+su+importancia&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- López, A. (2014). *Curso Diseño gráfico. Fundamentos y Técnicas*. ESPAÑA: Anaya Multimedia.
- Marimón, C. (2006). *El texto narrativo*. España: Liceus. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=juCOP-9xwL8C&dq=EL+ESPACIO+EN+LA+NARRACION&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Martínez, M. (2010). *Guía para crear cuentos*. Obtenido de https://orientacionandujar.files.wordpress.com/2010/04/guia_para-crear-cuentos-en-nuestra-clase.pdf
- Millares. (2011). *El espacio y tiempo de la narración*.
- Molusko, M. (14 de enero de 2016). *Dibujo e Ilustración*. Obtenido de <http://matiasmolusko.blogspot.pe/2016/01/dibujo-e-ilustracion.html>
- Lambert, S. (1996). *Dibujo: tecnica y utilidad*. España. Ediciones AKAL https://books.google.com.pe/books?id=X7L6G11UAEoC&dq=Dibujo+e+ilustracion&hl=es&source=gbs_navlinks_s

- Moreiro, J. (1996). *Cómo leer textos literarios: El equipaje del lector*. Argentina: EDAF S.A. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=z0BekYwz6IEC&dq=EL+TEMA+EN+LIBROS+LITERARIOS&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Moreno, C. (2009). *El diseño gráfico en materiales didácticos*. Belgica: Centre d'Etudes Sociales sur Amérique Latine.
- Moreno, M. (2005). *Un camino para aprender a aprender* (1° ed.). México: Editorial Trillas.
- Navarro, J. (2007). *Fundamentos del diseño*. España: I, Publicacions de la Universitat Jaume. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=hUyeuVdFgk8C&dq=Fundamentos+DEL+DISE%C3%91O&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Navarro, M. (2008). *Como diagnosticar y mejorar los estilos de aprendizaje*. España: Asociación Procompal. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=gNTtfcgcB1kC&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Pineda, M., & Lemus, F. (2004). *Lenguaje y expresión 2*. Mexico: Pearson Educación. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=jseFtCk5XPYC&dq=Concepto+de+personajes+en+cuentos&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Porrás, J. (2011). *La literatura infantil, un mundo por descubrir*. España: Vision Libros. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=uV6DMvUBgT4C&dq=breve+narraci%C3%B3n+en+prosa+de+hechos+reales+o+ficticios&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Puigferrat, M. (2010). *Tipografía*. México. Obtenido de https://issuu.com/xavo30/docs/bitacora_tipografia
- Recasens, M. (2003). *Comprensión y expresión oral: actividades para niños de 6 a 12 años*. España: Ediciones Ceac. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=smlpFJZ->

IPsC&dq=La+comprension+en+ni%C3%B1os&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Ricupero, S. (2007). *Diseño grafico en el aula: Guía de trabajos prácticos*.

Argentina: Nobuko. Obtenido de

https://books.google.com.pe/books?id=_COd0A-

85lcC&dq=Dise%C3%B1o+Gr%C3%A1fico+en+el+aula&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Sánchez, J., & López, E. (2012). *Pensar en diseño gráfico*. México: Editorial Universitaria - Libros UDG.

Santa, L. (21 de febrero de 2015). La importancia de la legibilidad en el diseño.

Perú. Obtenido de <http://www.staffcreativa.pe/blog/la-importancia-de-la-legibilidad-en-el-diseno/>

Valadez, M., Betancourt, J., & Zavala, M. (2006). *Alumnos superdotados y*

talentos: Identificación, evaluación e intervención. Una perspectiva para docentes (2 ed.). México: Editorial El Manual Moderno. Obtenido de

https://books.google.com.pe/books?id=cFn7CAAQBAJ&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Vera, S., & Peña, F. (11 de julio de 2016). LA EXPLORACIÓN COMO MEDIO DE APRENDIZAJE. Perú. Obtenido de

<http://exploraciondelentorno.blogspot.pe/2016/07/la-exploracion-como-medio-de.html>

Vilchis, L. (2016). *Libros De Artista. Teora Y Praxis Desde La Experiencia De El*

Archivero. España: Palibrio LLC. Obtenido de

https://books.google.com.pe/books?id=JEpmDAAAQBAJ&dq=la+legibilidad&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Zanón, D. (2007). *Introducción Al Diseño Editorial*. Madrid, España: Editorial

Visión Libros. Obtenido de

https://books.google.es/books/about/Introducci%C3%B3n_Al_Dise%C3%B1o_Editorial.html?id=-UKgj-nolasC

- Zapata, O. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. México: Pax México. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=AHZbxQSOUvMC&dq=el+movimien+to+en+el+aprendizaje&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Zeegen, L. (2013). *Principios de ilustracion* (2 ed.). Reino Unido: Editorial Gustavo Gili.

REFERENCIAS TESIS

EXTRANJERAS

- Caiza, A. (2015). *Elaboración de un cuento infantil ilustrado del grupo étnico chola cuencana, empleando técnicas mixtas digitales para difundir su cultura en los niños de 3 y 4 años del centro de educación inicial semillitas César Francisco Naranjo del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi*. (Tesis De Título de Ingeniera en Diseño Gráfico). Recuperado de <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/2299>
- Chamorro, S. (2011). *La creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en octavo, noveno y décimo año de educación básica del colegio universitario "utn", en el año lectivo 2008-2009*. (Tesis de magister). Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/316>
- Chulde, A. (2015). *Estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje del vocabulario básico del idioma inglés en los novenos años de educación general básica de la unidad educativa "Mario Oña Perdomo" durante el año lectivo 2014 – 2015*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/4806>
- Franzini, K., De Santis, M. (2011). *Propuesta de diseño de un cuento ilustrado de autoayuda dirigido a niños (entre 2 a 5 años) con cáncer (leucemia). Caso: Clínica Metropolitana. Municipio Baruta*. (Tesis de Licenciatura). Recuperado de <http://miunespace.une.edu.ve/jspui/handle/123456789/607>

Puetate, S. (2014). *Diseño de un texto didáctico ilustrado sobre mitos y leyendas tradicionales en la ciudad de Otavalo, para estudiantes de nivel escolar.* (Tesis de titulación de Ingeniera en Diseño Gráfico). Recuperado de: <http://190.11.245.244/handle/47000/1103>

Calderón, D. & Posso, K. (2013). *Aprender es todo un cuento: aprendizaje de inglés a través de cuentos en la biblioteca comunitaria la fuerza de las palabras.* (Tesis de licenciatura). Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/12212>

NACIONALES

Condori, J. & Morales, C. (2015). *Cuentos infantiles y su influencia en la solución de las dificultades en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del Pronoei mi nido azul del distrito de San Juan de Lurigancho.* (Tesis de licenciatura). Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/855>

Morales, L. (2007). *Relación entre comprensión de lectura en español y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de nivel socioeconómico medio que cursan el 4to y 5to año de educación secundaria.* (Tesis de titulación en Psicología). Recuperado de: <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/cybertesis/2567>

ANEXOS

ANEXO Nº 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES E INDICADORES	METODOLOGIA	POBLACION	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Problema general:</p> <p>¿Qué relación existe entre el diseño del cuento bilingüe "Hide and Seek" y el aprendizaje House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Identificar la relación que existe entre el diseño del cuento bilingüe "Hide and Seek" y el aprendizaje House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>H₁: Existe relación entre el diseño del cuento bilingüe "Hide and seek" y el aprendizaje de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.</p> <p>H₀: No existe relación entre el diseño del cuento bilingüe "Hide and seek" y el aprendizaje de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.</p>	<p>Independiente:</p> <p>DISEÑO DEL CUENTO BILINGÜE "HIDE AND SEEK"</p>	<p>DIAGRAMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - COLOR - ILUSTRACIÓN - TIPOGRAFIA <p>ELEMENTOS DEL CUENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - PERSONAJES - TEMA - ESCENARIO 	<p>La investigación se tipifica de la siguiente manera:</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Investigación: De Campo</p> <p>Tiempo: Transversal</p> <p>Nivel: Correlacional</p> <p>Diseño: No Experimental</p>	<p>Población:</p> <p>Conformada por los alumnos de 3° y 4° de primaria de los colegios en el distrito de los Olivos.</p> <p>Población Finita</p>	<p>ESTADÍSTICOS:</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Procesado: Software estadístico SPSS.</p>
<p>Problemas específicos:</p> <p>¿Qué relación existe entre la diagramación y el aprendizaje kinestésico de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017?</p> <p>¿Qué relación existe entre la diagramación y el aprendizaje visual de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017?</p> <p>¿Qué relación existe entre la diagramación y el aprendizaje auditivo de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017?</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <p>Identificar la relación que existe entre la diagramación y el aprendizaje kinestésico de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.</p> <p>Identificar la relación que existe entre la diagramación y el aprendizaje visual de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.</p> <p>Identificar la relación que existe entre la diagramación y el aprendizaje auditivo de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.</p>	<p>Hipótesis específicas:</p> <p>H₁: Existe relación entre la diagramación y el aprendizaje kinestésico de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.</p> <p>H₂: Existe relación entre la diagramación y el aprendizaje visual de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.</p> <p>H₃: Existe relación entre la diagramación y el aprendizaje auditivo de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.</p> <p>H₄: Existe relación entre los elementos del cuento y el</p>	<p>Independiente:</p> <p>APRENDIZAJE HOUSE AND FURNITURE (VOCABULARIO INGLÉS)</p>	<p>A. KINESTESICO</p> <ul style="list-style-type: none"> - MOVIMIENTO - EXPLORACIÓN <p>A. VISUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - LEGIBILIDAD - REFUERZO DE COMPRENSIÓN <p>A. AUDITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> - LECTURA - REPETICIÓN 		<p>Muestra:</p> <p>Dependiendo del tipo de ecuación aplicada.</p>	

<p>¿Qué relación existe entre los elementos del cuento y el aprendizaje kinestésico de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017?</p> <p>¿Qué relación existe entre los elementos del cuento y el aprendizaje visual de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017?</p> <p>¿Qué relación existe entre los elementos del cuento y el aprendizaje auditivo de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017?</p>	<p>primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.</p> <p>Identificar la relación que existe entre los elementos del cuento y el aprendizaje kinestésico de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.</p> <p>Identificar la relación que existe entre los elementos del cuento y el aprendizaje visual de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.</p> <p>Identificar la relación que existe entre los elementos del cuento y el aprendizaje auditivo de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.</p>	<p>aprendizaje kinestésico de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.</p> <p>H₅: Existe relación entre los elementos del cuento y el aprendizaje visual de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.</p> <p>H₆: Existe relación entre los elementos del cuento y el aprendizaje auditivo de House and furniture para los niños del 3° y 4° grado de primaria en tres colegios de Los Olivos, Lima 2017.</p>					
--	---	---	--	--	--	--	--

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	CONCEPTO	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
DISEÑO DEL CUENTO BILINGÜE "HIDE AND SEEK"	Podemos definir que el diseño es un medio que consiste en proyectar, elegir y acomodar un conjunto de elementos con el deseo de crear mensajes visuales comprensibles para específicos grupos de personas. (Navarro, 2007, p.12).	El diseño más que una herramienta para crear una composición muestra un mensaje para llegar a un público.	DIAGRAMACIÓN (Cumpa, 2002, p. 12)	COLOR (Lopez, 2014, p. 87 – 88)	Colores motivan a la lectura del cuento.	¿Consideras que los colores te motivaron a seguir con la lectura del cuento?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL
				TIPOGRAFÍA (Puigferrat, 2010, p. 5)	Facilidad de leer las palabras inglés – español.	¿Consideras que el tipo de letra te ayudó a reconocer las palabras inglés – español?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL
				PERSONAJES (Pineda y Lemus, 2004, p. 188)	Los personajes del cuento ayudan al aprendizaje del vocabulario inglés	¿Crees tú que aprendiste más del vocabulario inglés con los personajes del cuento?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL
			ELEMENTOS DEL CUENTO	TEMA (Moreiro, 1996, p. 60)	Tema divertido para el aprendizaje del vocabulario inglés.	¿El juego de las escondidas del cuento te pareció divertido para aprender el vocabulario inglés?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL
			ESCENARIO (Marimón 2006, p. 14)	Facilidad de aprender el vocabulario inglés con el escenario del cuento.	¿Fue fácil de aprender las partes de la casa del cuento con el vocabulario inglés?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL	
	Todo aprendizaje se inicia con cierta información que proviene de diferentes fuentes: el profesor, los	Es toda información y comunicación que se recibe de diversas formas como en la	KINESTÉSICO (Jimenez, 2003, p. 113)	MOVIMIENTO (Zapata, 1989, p. 26)	Movimiento de solapas motivan a aprender el vocabulario inglés.	¿Al mover las solapas del cuento te motivaron a aprender más del vocabulario inglés?	a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL

<p>APRENDIZAJE AND HOUSE FURNITURE</p>	<p>medios de comunicaciones masiva, la vida diaria, etc. (Moreno, 2005, p.23)</p>	<p>de escuela, en el hogar, en la universidad, etc.</p>	<p>VISUAL (Navarro, 2008, p. 18-19)</p>	<p>EXPLORACIÓN (Gonzales, 2015)</p>	<p>Búsqueda de otras fuentes para el aprendizaje de inglés.</p>	<p>¿Después de leer el cuento buscaras otros libros para reforzar tu aprendizaje con el inglés?</p>	<p>a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL</p>
			<p>LEGIBILIDAD (Vilichis, 2016, p. 18)</p>		<p>Legibilidad de las palabras inglés - español.</p>	<p>¿Te resulta fácil de leer las palabras en inglés – español del cuento?</p>	<p>a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL</p>
			<p>REFUERZO DE COMPRESIÓN (Recanses, 2003, p. 25)</p>		<p>Reforzar el aprendizaje del vocabulario inglés con la lectura del cuento.</p>	<p>¿Considerarías volver a leer nuevamente el cuento para reforzar tu aprendizaje del vocabulario inglés?</p>	<p>a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL</p>
			<p>AUDITIVO (Moreno, 2005, p. 24)</p>		<p>Aprendizaje del vocabulario inglés con la lectura en voz alta del cuento</p>	<p>¿Lograste aprender más del vocabulario inglés cuando se leyó en voz alta en clases?</p>	<p>a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL</p>
					<p>Repetición para repaso del vocabulario inglés con ayuda del cuento.</p>	<p>¿Estás de acuerdo con que se vuelva a repetir la lectura del cuento en clases para mejorar tu aprendizaje con el inglés?</p>	<p>a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Ni de acuerdo, ni Desacuerdo d) En Desacuerdo e) Muy en Desacuerdo ORDINAL</p>

ENCUESTA

EDAD:

INSTRUCCIONES:

En cada una de las preguntas siguientes, marque con un aspa (X) en los cuadros, la alternativa que considera satisfactoria.





PREGUNTAS	Muy de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo, ni Desacuerdo	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo
					
1. ¿Consideras que los colores te motivaron a seguir con la lectura del cuento?					
2. ¿Consideras que las ilustraciones del cuento te ayudaron a aprender el vocabulario inglés?					
3. ¿Consideras que el tipo de letra te ayudo a reconocer las palabras inglés – español?					
4. ¿Crees tú que aprendiste más del vocabulario inglés con los personajes del cuento?					
5. ¿El juego de las escondidas del cuento te pareció divertido para aprender el vocabulario inglés?					
6. ¿Fue fácil de aprender las partes de la casa del cuento con el vocabulario inglés?					
7. ¿Al mover las solapas del cuento te motivaron a aprender más del vocabulario inglés?					
8. ¿Después de leer el cuento buscaras otros libros para reforzar tu aprendizaje con el inglés?					
9. ¿Te resulto fácil de leer las palabras en inglés – español del cuento?					
10. ¿Considerarías volver a leer nuevamente el cuento para reforzar tu aprendizaje del vocabulario inglés?					
11. ¿Lograste aprender más del vocabulario ingles cuando se leyó en voz alta en clases?					
12. ¿Estás de acuerdo con que se vuelva a repetir la lectura del cuento en clases para mejorar tu aprendizaje con el inglés?					



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Lopez-Lugo de Ojeda Jennifer

Título y/o Grado:

Ph. D.....() Doctor.....() Magister....() Licenciado....(X) Otros. Especifique

Universidad que labora:UCV..... LIMA NORTEFecha: 20/04/2017

RELACIÓN DEL DISEÑO DE UN CUENTO BILINGÜE Y EL APRENDIZAJE DEL
VOCABULARIO INGLÉS EN NIÑOS DEL 3° Y 4° GRADO DE PRIMARIA EN LOS
COLEGIOS DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA 2017.

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	✓		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	✓		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	✓		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	✓		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	✓		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	✓		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	✓		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	✓		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		✓	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	✓		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	✓		
	TOTAL	10	1	

SUGERENCIAS: _____

Firma del experto:

Nombres y apellidos



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

 Apellidos y nombres del experto: BERNARDA ZAVALA ROCIO LIZZETH

Título y/o Grado:

Ph. D.....() Doctor.....() Magister.....(X) Licenciado.....() Otros. Especifique

Universidad que labora:UCV.....

 Fecha: 20-04-17

RELACIÓN DEL DISEÑO DE UN CUENTO BILINGÜE Y EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO INGLÉS EN NIÑOS DEL 3º Y 4º GRADO DE PRIMARIA EN LOS COLEGIOS DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA 2017.

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL				

SUGERENCIAS: _____

Firma del experto:

ROCIO LIZZETH BERNAZA ZAVALA
 Nombres y apellidos



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Tanta Restrepo Juan

Título y/o Grado:

Ph. D.....() Doctor.....() Magister....() Licenciado....() Otros. Especifique

Universidad que labora:UCV.....

Fecha: 20 abril 2017.

RELACIÓN DEL DISEÑO DE UN CUENTO BILINGÜE Y EL APRENDIZAJE DEL
VOCABULARIO INGLÉS EN NIÑOS DEL 3º Y 4º GRADO DE PRIMARIA EN LOS
COLEGIOS DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS, LIMA 2017.

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL		10	1	

SUGERENCIAS: _____

Firma del experto:

Tanta Restrepo Juan
Nombres y apellidos

Tanta

ANEXO Nº 7

DATA EN SPSS

DATA KATHY_267.sav [Conjunto_de_datos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Gracilar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	alineación	Medida	Rol
1	Preg_1	Numérico	2	0	¿Consideras que los col...	{1. Muy de acuerdo}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
2	Preg_2	Numérico	2	0	¿Consideras que las ilu...	{1. Muy de acuerdo}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
3	Preg_3	Numérico	2	0	¿Consideras que el tipo...	{1. Muy de acuerdo}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
4	Preg_4	Numérico	2	0	¿Crees tú que aprendist...	{1. Muy de acuerdo}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
5	Preg_5	Numérico	2	0	¿El juego de las escond...	{1. Muy de acuerdo}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
6	Preg_6	Numérico	2	0	¿Fue fácil de aprender...	{1. Muy de acuerdo}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
7	Preg_7	Numérico	2	0	¿Al mover las solapas d...	{1. Muy de acuerdo}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
8	Preg_8	Numérico	2	0	¿Después de leer el cue...	{1. Muy de acuerdo}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
9	Preg_9	Numérico	2	0	¿Te resultó fácil de leer...	{1. Muy de acuerdo}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
10	Preg_10	Numérico	2	0	¿Considerarías volver a l...	{1. Muy de acuerdo}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
11	Preg_11	Numérico	2	0	¿Lograste aprender más...	{1. Muy de acuerdo}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
12	Preg_12	Numérico	2	0	¿Estás de acuerdo con...	{1. Muy de acuerdo}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
13	suma	Numérico	2	0	Ninguna	Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
14	d1_diagramacion	Numérico	2	0	Ninguna	Ninguna	Ninguna	17	Derecha	Nominal	Entrada
15	d2_elementos_del_cuento	Numérico	2	0	Ninguna	Ninguna	Ninguna	25	Derecha	Nominal	Entrada
16	d3_kinestetico	Numérico	2	0	Ninguna	Ninguna	Ninguna	16	Derecha	Nominal	Entrada
17	d4_visual	Numérico	2	0	Ninguna	Ninguna	Ninguna	11	Derecha	Nominal	Entrada
18	d5_auditivo	Numérico	2	0	Ninguna	Ninguna	Ninguna	13	Derecha	Nominal	Entrada
19	v1_Diseño_de_cuento	Numérico	2	0	Ninguna	Ninguna	Ninguna	22	Derecha	Nominal	Entrada
20	v2_aprendizaj_del_voc...	Numérico	2	0	Ninguna	Ninguna	Ninguna	34	Derecha	Nominal	Entrada
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											
31											
32											
33											
34											
35											
36											
37											
38											
39											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

3:58 p.m. 18/07/2017

DATA KATHY 267.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 20 de 20 variables

	Preg_1	Preg_2	Preg_3	Preg_4	Preg_5	Preg_6	Preg_7	Preg_8	Preg_9	Preg_10	Preg_11	Preg_12	suma	d1_diagramacion
1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	18	6
2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	17	5
3	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	16	4
4	2	2	3	3	1	1	2	2	3	1	3	1	24	7
5	1	1	2	1	1	1	1	5	1	1	1	1	17	4
6	1	1	3	2	1	2	1	3	1	1	2	1	19	5
7	1	2	3	1	2	2	3	1	3	3	3	1	25	6
8	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	17	5
9	1	1	2	3	1	2	3	2	2	1	2	1	21	4
10	1	1	4	1	1	2	3	1	3	1	1	3	22	6
11	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	16	4
12	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	20	5
13	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	15	3
14	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	16	3
15	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	18	5
16	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	19	5
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3
19	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	17	4
20	1	2	3	1	1	1	2	1	4	1	3	1	21	6
21	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	18	5
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3
23	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	17	4
24	1	1	1	2	1	2	1	1	2	3	1	1	17	3
25	1	1	2	1	2	1	1	1	2	3	1	1	17	4
26	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6

Vista de datos Vista de variables

DATA KATHY 267.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

79: Preg_10

Visible: 20 de 20 variables

	Preg_1	Preg_2	Preg_3	Preg_4	Preg_5	Preg_6	Preg_7	Preg_8	Preg_9	Preg_10	Preg_11	Preg_12	suma	d1_diagramacion
242	2	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	16	4
243	2	1	1	3	1	1	1	4	2	2	2	1	21	4
244	2	3	3	2	2	1	1	1	5	5	2	2	29	8
245	1	3	1	1	3	2	2	2	1	1	1	1	19	5
246	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3
247	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	14	4
248	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	18	4
249	1	2	2	2	1	1	1	1	2	5	2	1	21	5
250	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	21	7
251	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	16	4
252	1	2	2	2	1	1	2	1	2	5	3	1	23	5
253	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3
254	1	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	17	6
255	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3
256	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	15	4
257	1	2	1	3	3	2	2	1	2	5	1	1	24	4
258	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	14	3
259	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	19	5
260	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	17	4
261	1	2	1	3	1	2	4	1	2	1	2	1	21	4
262	2	3	1	4	3	2	3	2	1	1	2	1	25	6
263	2	1	2	3	3	3	1	1	3	1	2	1	23	5
264	1	4	1	2	1	2	3	2	1	2	1	1	21	6
265	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	14	4
266	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	16	4
267	1	2	2	3	1	1	2	3	3	1	3	1	23	5

Vista de datos Vista de variables

ANEXO Nº 8 EVIDENCIAS DE PRESENTACION DE CUENTO Y ENCUESTA





ANEXO Nº 9**PRESUPUESTO**

ACTIVIDAD	MONTO
Impresión de 1 anillado Pre Sustentación	S/ 13.00
Impresión de 2 anillados 1° Sustentación 10mo ciclo	S/30.90
267 encuestas impresas	S/26.70
8 cuentos impresos	s/220.00
Solicitud de jurado 1° Sustentación	S/10.00
Impresión de 1 anillado Pre 2° Sustentación	S/15.00
Impresión de 3 anillados 2° Sustentación 10mo ciclo	S/ 50.80
Solicitud de jurado 1° Sustentación	S/10.00
Pasajes	S/60.00
Impresión de 2 cuentos corregido	S/65.00
TOTAL	S/501.04

Actividades	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 5	Sem 6	Sem 7	Sem 8	Sem 9	Sem 10	Sem 11	Sem 12	Sem 13	Sem 14	Sem 15	Sem 16
1. Reunión de coordinación	■							■						■		
2. Presentación del esquema de Proyecto de investigación		■														
3. Validez y confiabilidad del instrumento.			■													
4. Impresión de cuestionarios			■													
5. Recolección de datos			■	■												
6. Procesamiento y tratamiento estadísticos de datos					■	■										
7. JORNADA DE INVESTIGACIÓN N° 1 Presentación de primer avance							■									
8. Discusión de resultados y redacción de tesis								■								
9. Conclusiones y recomendaciones									■							
10. Entrega preliminar de la tesis para su revisión										■						
11. Presentación de la tesis completa con las observaciones levantadas											■					
12. Revisión y observación de informe tesis por los jurados												■				
14. JORNADA DE INVESTIGACIÓN N°2 Sustentación del informe Tesis														■		

BRIEF

Hide and Seek!



PRODUCTO

PIEZA EDITORIAL: Cuento bilingüe (Inglés - Español) con lengüetas o solapas para la interacción del lector con el libro.

TARGET: Niños del 3º y 4º grado de primaria

OBJETIVO DE COMUNICACIÓN: Demostrar que los cuentos también son de utilidad para el aprendizaje de un idioma extranjero como es el inglés.

Facilitar una estrategia divertida y útil para la enseñanza del idioma inglés a los niños.

Generar un interés en los niños para que sigan aprendiendo del idioma y así no presenten problemas en su vida profesional futura.



LOGO

Hide
and
Seek!

HIDE AND SEEK, significa: El juego de las escondidas en español. La tipografía tiene redondeles porque va para niños y se uso tonalidades ya que se asocia con la frescura e intelecto.

TIPOGRAFÍAS

Century Gothic

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñop
rstuvwxyz0123456789

COLORES DE LOGO



#25487F

C: 95% R: 103
M: 81% G: 179
Y: 24% B: 45
K: 0%



#213476

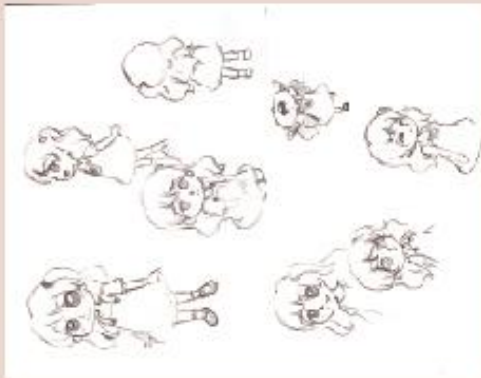
C: 96% R: 33
M: 93% G: 52
Y: 23% B: 118
K: 0%



#FFFFFF

C: 0% R: 255
M: 0% G: 255
Y: 0% B: 255
K: 0%

BOCETOS INICIALES



PERSONAJES

- #603A23
- #C8916E
- #253758
- #3B6388



HERMANA MAYOR

- #603A23
- #C8916E
- #2D5C2F
- #6EA359
- #664939
- #EEF5F6



BRUNO

- #603A23
- #C8916E
- #CA6A99
- #5F7E9D



ALICIA

PÁGINAS

El contenido de las páginas presentan como escenario el interior de una casa con distintas habitaciones, además tienen lengüetas para que el lector pueda jugar con los personajes.

Tamaño: 16.5 x 21.0

Hojas: 4

Caras: 16

